Nintendo

任天堂公式ガイドブック

アナザーコード 2つの記憶

WC ワンダーライフスペシャル

小学館

NINTENDO DS

WC ワンダーライフスペシャル

ANOTHER CODE

アナザーコード™
2つの記憶

任天堂公式ガイドブック

小学館

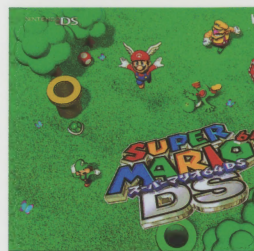
小学館の任天堂公式ガイドブック

ニンテンドーDS

キャッチ!タッチ!ヨッシー!

アイテムの使いこなし方や敵キャラクターの特徴をていねいに解説。「敵が多く出現したときの対処法」など、超初心者でも高得点を狙えるテクニック36本を大公開。

A5判　112ページ
952円+税
ISBN4−09−106218−0

ニンテンドーDS

スーパーマリオ64DS

タッチモードを含む基本操作解説&キャラクター紹介のほか、全コースをマップつきで完全ガイド。タッチペンミニゲーム&バトルゲームもすべて紹介した、超親切ガイド。

A5判　160ページ
952円+税
ISBN4−09−106212−1

ゲームボーイアドバンス

ヨッシーの万有引力

仕掛けや敵キャラクターの紹介&対処法のほか、全52コースをマップつきで完全攻略。ぷれぜんとモード出現条件、タマゴじんずかん全リストまで収録した決定版。

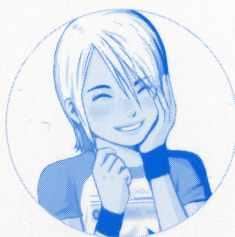
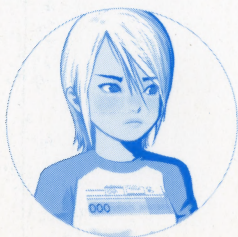
A5判　160ページ
1,000円+税
ISBN4−09−106215−6

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

アナザーコード 2つの記憶

小学館

NINTENDO DS

ANOTHER CODE

アナザーコード™ 2つの記憶

任天堂公式ガイドブック

任天堂公式ガイドブック
ANOTHER CODE
アナザーコード™
2つの記憶
小学館

CONTENTS

第3章　フラニーの思い出

第4章　パパとの再会

第5章　セカンド・アナザー

第6章　右手の記憶 ／ 終章　蒼い月の奇跡

EXTRA

今は寄りつく者はいないという不気味な無人島、
ブラッド・エドワード島。
明日が14歳の誕生日というその日、
アシュレイはこの島の墓地で、57年間も
さまよい続けているという、ゴーストのディーに出会う。
幼いころ死んだと聞かされていた父リチャードを捜すアシュレイと、
生前の記憶を取り戻したいと願うディー。

埋もれた記憶の

Story & Character

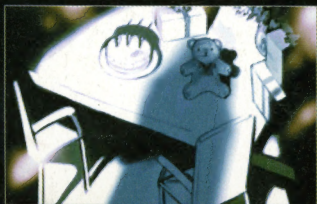
アシュレイ・ミズキ・ロビンズ

14歳の誕生日を間近に控えた、多感な少女。
父親が生きていたことを知り、
ブラッド・エドワード島を訪ねるが、
その胸の内には複雑な想いを抱えている。

2人は、互いの目的を果たすために、協力し合って、
謎に満ちた島の屋敷へと足を踏み入れるのだった。
それは、2人に共通する悲劇——。
アシュレイは母親の、ディーは父親の、
殺害事件に関する衝撃的な真実の記憶を
掘り起こす旅になることを、
2人は予想だにしていなかった。

真実を求めて……

ディー（ダニエル・エドワード）

島をさまよう少年のゴーストで、
生前の記憶のほとんどを失っている。
胸の模様は彼が死の瞬間に見たもの。
天国に行くために、それが何かを
思い出したいと願っている。

船長

アシュレイとジェシカを
島へと送り届けてくれた小型船の船長。
ぶっきらぼうな物言いをする男だが、
彼の言葉は、アシュレイの物の考え方に
少なからぬ影響を与える。

ジェシカ・ロビンズ

アシュレイの父リチャードの妹。
兄にかわってアシュレイを育ててきたが、
両親のことに関しては、口をつぐんできた。
リチャードを捜しにいって、行方不明となる。

2005年　ブラッド・エドワード島

リチャード・・・

ANOTHER CODE

基礎知識

ストーリー展開

『アナザーコード　2つの記憶』は、
第1章から終章まで、全7章の構成で展開する物語だ。
アシュレイとディー、それぞれの物語の全容を明らかにすることを目的に、
じっくりと楽しみながらゲームを進めていこう。

探索の結果は各章のラストイベントに反映される!

主人公であるアシュレイ。そして、冒険のパートナーであるディー。

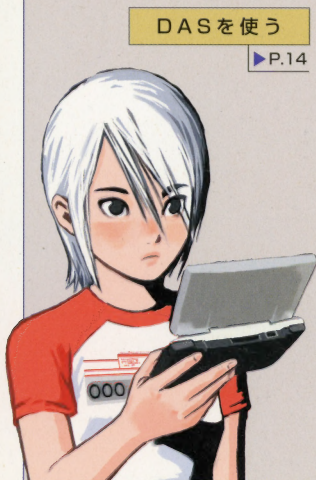
プレイヤーは、目の前に立ちふさがる謎を1つずつ解明しながら、この2人にまつわる物語の断片を拾い集めて進まなければならない。その結果わかったことがらは、各章のラストイベントや、最終章でのディーとの別れのシーンに影響を及ぼすことになる（→P.17）。

物語の断片は、会話であったりアイテムであったり、あるいは風景の一部であったりと、さまざまな形で現れる。そのことを念頭に置き、あせらずに地道に探索していこう。

ディーの願いは、記憶を蘇らせること。それを叶えれば天国へ見送ることができるのだ。

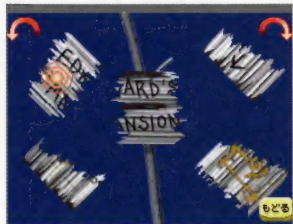
章の最後で、探索で判明した出来事をクイズ形式でふり返る。記憶を整理しておこう。

各章の基本構成

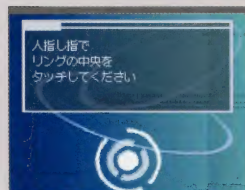
各章で発生する必須イベントの数は、4～6個。そのすべてをクリアすれば、次の章へと進むことができる。

「移動」
「調べる」 ▶P.12
「話す」 ▶P.12
DASを使う ▶P.14
謎解き ▶P.13
アイテム入手・使用 ▶P.14、P.88
各章ラストイベント
（必須イベント全クリアが発生条件）
※探索状況で内容・選択肢数が変化 ▶P.17
各章クリア

必須イベントのクリアルートは分岐なしの一本道

ゲーム中に起こるイベントの数は、章ごとにあらかじめ決められている。このうち、必須のものに関しては、1つずつしか発生しない仕組みになっている。ちなみに、正解も1つだけ。つまり、必須イベントの解答結果では、分岐が発生しないということだ。

とはいえ、ストーリーを読み解くうえで、必須イベントのクリアが最大のハードルとなることは間違いない。必須イベントはすべて「謎解き」タイプで、タッチスクリーン操作が必要となる。P.10以降をよく読み、基本的な操作情報をチェックしてから攻略を開始しよう。

パズル合わせや障害物移動など、謎の種類はさまざま。タッチ操作を工夫して解決しよう。

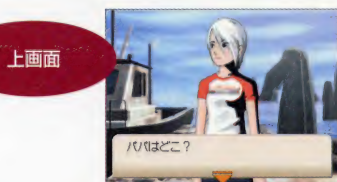
DASを使いこなして冒険を進めよう！

DAS（DUAL ANOTHER SYSTEM）は、アシュレイだけが使える小型機械。父リチャードからの贈り物で、写真撮影や取得したアイテムの情報閲覧機能のほか、撮影写真を重ねて表示する特殊機能を持っている。セーブやロードも、このDASで行うことが可能だ。ディーとは違った意味で、探索の重要なパートナーとなる。使い方をしっかりマスターしておこう（→P.14）。

物語はDASの起動画面から始まる。DASは、アシュレイの生体情報が組みこまれている機械なのだ。

本書での画面写真表示に関して

ニンテンドーDSのゲーム画面は、上下に分かれている。

本書では、上下画面を切り離して表示する際には、太線をつけて掲載した。写真下部に太線がある場合には上画面、写真上部に太線がある場合には、タッチスクリーン（下画面）であることを示している。

上下画面を1枚写真として掲載する場合には、2枚を枠線で囲んで表示している。

上下画面
同時表示

イベントの進め方

ストーリーの舞台となるブラッド・エドワード島。
プレイヤーはそこで、さまざまな謎の解明に挑戦していかなければならない。
途中で行きづまらないように、しっかりと
謎解きの基本的な考え方や操作方法を把握しておこう。

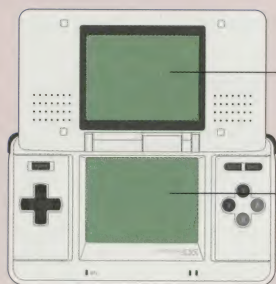
操作情報はタッチスクリーンに表示されるアイコンでチェックしよう!

探索の途中でプレイヤーは、「話す」「調べる」といった行動をとることができる。

これらのアクションの内容は、実行可能な場所にさしかかると、自動的にタッチスクリーン(下画面)右端にアイコン表示される。探索中は、表示の変化を見逃さないようにしよう。

実行したいときには、タッチペンなどでアイコンに軽く触れればOK。ボタンを使う場合には、十字ボタンでカーソルを移動させ、アイコンを選択してからAボタンで決定する。

いずれかのやりやすい方法を取り入れ、ゲームのプレイを進めていこう。

画面の構成

探索中の画面に表示されるおもなアイコン

上画面に表示されている場所を、詳しく調べることができる。

質問を投げかける形で、目の前にいる人物と会話することができる。

探索中に見つけたアイテムを、選んで使うことができる。

実行すると、1つ前の画面に戻ることができる。

DASの機能が使える。プレイデータのセーブ・ロードの管理も行う。

実行不可能な場所などでは、アイコンが濃いグレーで表示されることがある。

上画面に表示されているものを写真に撮ることができる。下のフィルムは撮影可能枚数を示しており、1コマが9枚。全部で36枚の写真を保存できる。

探索ポイントや会話相手などを選択するためのカーソル。

タッチ操作中、選択しているパーツの上に表示される。

謎解き操作中の表示。触れると、選択中のパーツが矢印方向に回転する。

次の会話・メッセージへ進める合図。このアイコンのみ上画面に表示される。

ゲームのコントロールは、タッチスクリーンへのアクセスだけで可能!

タッチペンなどで、タッチとスライド操作を行えば、スムーズなゲームプレイが可能だ。

タッチとは、タッチペンなどで画面に軽く触れる操作で、アイコンを選択したり、気になるポイントを指したりする際に使用する。また、会話中にタッチスクリーンに触れることで、会話を先に送ることができる。

スライドとは、画面上に表示されるものを動かす操作。アシュレイの移動と、「謎解き」イベント時の操作に使用することになる。

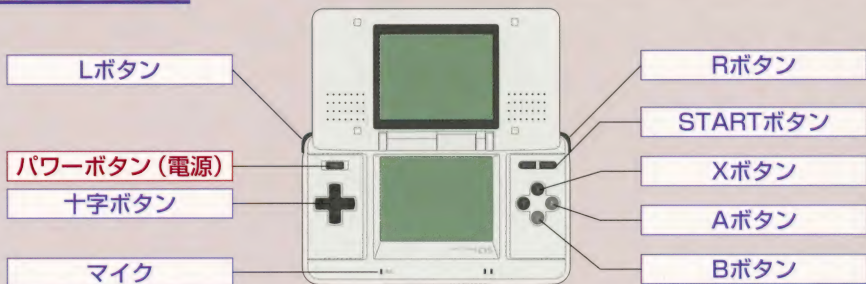
タッチペン操作

タッチ

探索画面では、調べたい場所に軽く触れたあとで「調べる」アイコンに触れるか、2回連続して調べたい場所に触れる操作を行う。

スライド

アシュレイや特定の物体は、タッチペンなどの動きを追って移動する。この特性を活かして、さまざまな「謎解き」操作を行おう。

ボタンの役割

パワーボタン(電源)

■ゲームの起動・終了に使用する。ボタンは、一定時間押し続ける必要がある。

十字ボタン

■アシュレイの移動　■項目の選択

■カーソルの移動

※十字ボタン+Lボタンでカーソルをゆっくり動かせる。

Rボタン

■写真撮影

■DASの写真回転(時計回り)

Lボタン

■DASの写真回転(反時計回り)

STARTボタン

■DASを開く　■デモ画面のキャンセル

Xボタン

■持ち物リストを開く

Aボタン

■項目の決定

■調べる/話す　■会話・メッセージを送る

※Aボタン+Rボタンで、2回目以降のメッセージを早送りする。

Bボタン

■項目のキャンセル

■前の画面に戻る

探索 ストーリーを読み解くのにもっとも重要な活動はこまめな探索

移動中に、上画面の風景が切りかわり、タッチスクリーン右端にアイコンが表示されたら、「調べる」を実行しよう。この操作で、「探索画面」へと入ることができる。

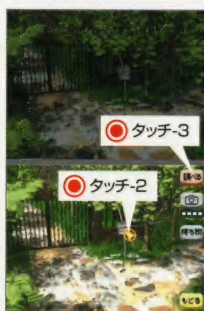
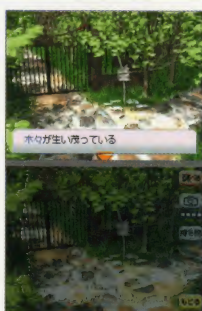
「探索画面」に入ったら、気になるポイントをさらに調べていこう。そうすれば、探索の結果が出るはずだ。

場所によっては、この操作でアイテムを入手できたり、画面がズームアップして新たな「探索画面」が表示されたりする。調べる位置を微妙にずらすことで、結果が異なることもある。気になる場所はこまめにチェックしたい。

移動画面

探索画面

アシュレイの移動

「調べる」を実行

ポイントを指定

結果表示

会話 会話は貴重な情報源となるのでしっかり把握しよう

会話のパターンは2つ。テーマを選択して聞くタイプと、特定の探索ポイントやアイテムに関するコメントを聞くタイプだ。

このうち、「話す」アイコンを使って会話が始まるのは、テーマを選択するタイプのみ。だが、いずれのパターンでも、会話の内容は上画面に表示されることになる。

会話中は、「謎解き」などの重要なヒントを得ることができるので、聞き逃さないように注意しよう。とくに、ブラッド・エドワード島はディー縁の島。彼が思い出す出来事は貴重な情報となるので、じっくりと耳を傾けたい。

移動画面

会話画面⟷探索画面

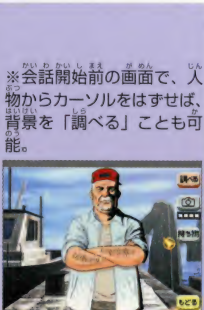
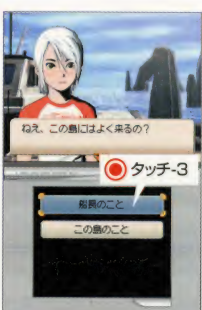
会話画面

アシュレイの移動

人物を選択

背景を選択

会話内容を選択

謎解き　ヒントやアイテムを得て謎の解明に全力を注ごう！

メインイベントとなる「謎解き」の操作画面へは、探索画面から入る。ただし、イベントはスムーズに始まるとはかぎらない。クリア操作に、アイテムやヒント集めが必要となるケースが多いのだ（アイテム使用は→P.14）。

探索ポイントの訪問順が異なれば、当然「謎解き」の解答に至るルートも異なってくる。どの順に調べても、謎とヒント、そしてアイテムを結びつけられるように、常に推理力を働かせながら探索することを心がけよう。

「謎解き」イベント発生の基本ルート

アイテム・ヒントの取得

探索画面－B

探索画面－A

進行中の必須イベント未終了ルート

アイテム・ヒントの不足ルート（取得条件なし）

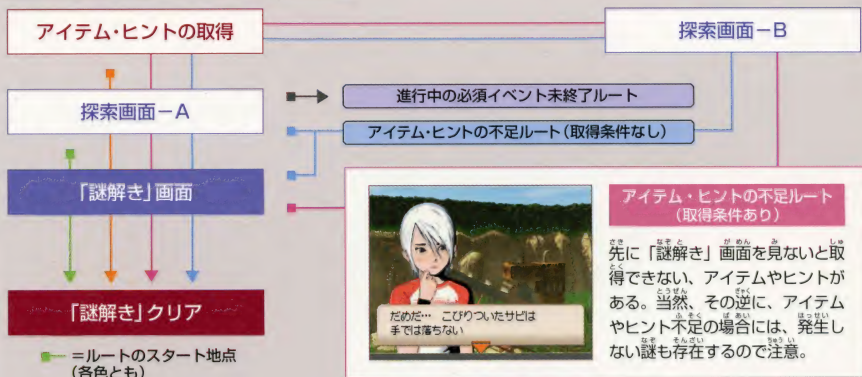
「謎解き」画面

「謎解き」クリア

＝ルートのスタート地点（各色とも）

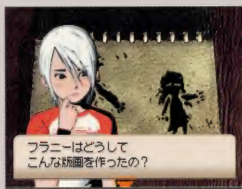
だめだ… こびりついたサビは
手では落ちない

アイテム・ヒントの不足ルート（取得条件あり）

先に「謎解き」画面を見ないと取得できない、アイテムやヒントがある。当然、その逆に、アイテムやヒント不足の場合には、発生しない謎も存在するので注意。

タッチスクリーンの特殊な操作　柔らかな発想でニンテンドーDSを使っていこう！

ヒントやアイテムがそろったら、「謎解き」の実行に移ろう。ベーシックな謎は、タッチ操作でボタンを押す、スライド操作でパズルを組み立てるなどといった内容だ。

だが、中には、操作にかなりの工夫を要するものが出現する。おそらく、「謎解き」イベント中の最難関が、この操作方法そのものをひねり出すという問題だろう。

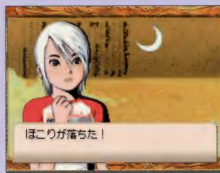
正解については、もちろんストーリー攻略ページで解説をしている（→P.20～）。しかし、「謎解き」は、アドベンチャーゲーム最大の楽しみだ。右のヒントなどを読み、できるだけ自力で解決してゲームの醍醐味を味わってほしい。

特殊操作は、3・4・5章の必須イベントで各1回、3章のサブイベントで1回実行することになる。

操作方法のヒント

「謎解き」操作で重要となるのは、目の前に存在する謎に対して、「実際にそんな場面に臨んだらどのような行動を起こすか」を、まず考えてみることだ。そして、それを実践する。

ゲーム機はデリケートな機械なので、その際は、あくまでソフトに対応してほしい。

さらに、重要な情報を加えるなら、息を吹きかけるといった行動などを起こすと、タッチスクリーンへのアクセスは、タッチペンなどを使わなくても実行できるという事実。

この2つのことを常に頭の隅に置き、ひとつひとつの謎解きに挑んでほしい。

1つの謎の解決が次の解決策につながることも。謎の前後関係を想像することも大切だ。

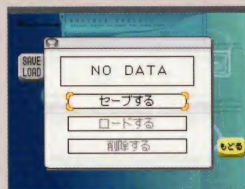
DAS 写真、アイテム、プレイデータまでデータ類を一括管理！

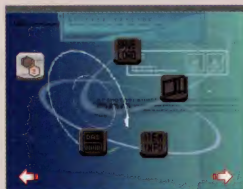
実は、DASそのものが、大いなる謎を解くキーとなる存在なのだが、それは、ゲームを進めるうちに自然とわかることがらなので、ここでは説明を控えたい。

序盤から中盤の探索では、謎を解決するヒントを得るための、よきパートナーとなってくれるはずだ。謎の解決に直結するのは、写真を重ねて見る機能。その機能をいつ使うことになっても困らないように、気になるポイントがあったら撮影するという癖をつけておこう。

DASカードやアイテムの情報を閲覧する機能も、おおいに活用したい。とくに、DASカードの情報はゲームの針路ともなるので、カード自体の探索もまめに行いたい。

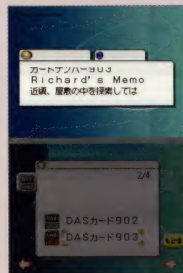
DAS画面に表示されるアイコン

ゲームのプレイデータのセーブとロードができる。

作成できるセーブデータは2つとなる。貴重なデータを失わないように、画面に表示される指示に従ってゆっくりと操作していこう。

DASの本来の機能を発揮させる。その内容は終盤まで明かされない。

使用するのは、ただ1回だけという謎の機能だ。使用可能となるまでは、濃いグレーのアイコンで表示され続けることになる。

探索中に拾ったアイテムの情報を読むことができる。

入手したアイテムを選ぶと、上画面に画像とメッセージが表示される。アイテムは「謎解き」に使う場合があるので、入手したらすぐにチェックし、使い道を考えてみよう。なお、ここでは、使用後のアイテムデータも閲覧することができる。

アイテムのひとつであるDASカードに記されたメッセージを読める。

カードを選ぶと、上画面にメッセージが出る。新規に入手したカードには、NEWの文字が表示されるので要チェック。入手必須の5枚を含め、カードは全部で13枚。本棚や机の引き出しにしまわれていることが多いので、丹念に調べよう。

アイテム使用のタイミング

「謎解き」にアイテムを使う場合、「謎解き」に入る直前の画面で「持ち物」を選択するようにしよう。「謎解き」画面へ入るまで、数回「調べる」操作が必要な場所では注意すること。

「持ち物」アイコンを選んだ後、使用するアイテムを指定する。これで効果が出る。

撮影した写真画像を表示する。写真を重ねて表示したりも可能。

タッチスクリーン上での閲覧のほか、上画面へ画像を移して重ねたり回転させたりできる。操作は、「上に表示」「重ねる」、あるいは矢印などのアイコンで行う。なお、撮影した写真の「消す」を選ぶことでデータを削除できる。

ANOTHER CODE

ストーリー攻略

ストーリー攻略ページの見方

P.20から始まる、ストーリー攻略ページの構成について説明しておこう。全章の記事について、アイテムの入手場所や重要な探索ポイントをマークしたマップを掲載している。記号の見方などを、しっかり把握しておこう。

探索チャートで進行をチェックしながらクリアをめざそう！

本書では、「謎解き」イベントの解明をメインに、攻略のアドバイスを行っている。

探索によって収集できるアシュレイとディー、それぞれのエピソードに関しては、ゲームプレイの楽しみをそこなわないように、詳しい解説は省いている。そちらは、ゲームを進めることで、じっくりと楽しんでほしい。

また、謎の解明に自力でも挑めるように、探索エリア全域が把握できるマップつきのチャートを用意した。チャートには、発生する「謎解き」イベントのタイトルや、取得可能なアイテム名なども載せている。探索もれがないかどうかのチェック表としても、活用してほしい。

なお、ゲームは7章構成で展開するが、6章と終章はイベントが連続して発生するため、本書では6パート構成で解説を行っている。

探索チャート

発生する「謎解き」イベントや取得可能なアイテムの名称などを、探索エリアごとにまとめている。探索エリアの名称前につけられている番号順に矢印をたどるルートが、本書おすすめの探索手順ということになる。

おもな表示の意味

謎解き 5 番号キーの謎

発生する「謎解き」イベントのタイトルを表示している。必須イベントに関しては、クリアしていく順に番号をつけているので、ルートを移動する際は、この番号も参考にしてほしい。なお、挑戦が任意の「謎解き」に関しては、番号のかわりにアルファベットを付して表示している。

会話 ディー

テーマ選択の必要な会話が発生する場合に、相手の名前を載せている。

アイテム 論文の一部　アイテム DASカード902

そのエリアで取得可能なアイテムの名称を表示している。アイテムのうち、リチャードからのメッセージが読めるDASカードに関しては、すぐに判別できるように色を変えて表示している。

探索エリアの番号に関して

屋敷の廊下など、何度も通過、あるいは訪問の必要があるエリアも出てくるが、あらためて番号はふり直していない。その際は、より番号の大きなエリアへ向かって、再度矢印をたどってほしい。

なお、各章の最終の訪問地は、ラストイベントの発生エリアとなる。最終の番号までたどったあとは、そのラストイベントの発生エリアへと移動するようにしよう。

ディーの記憶の真相チェック表

■ディーの記憶の真相チェック表

執事室	□アルバムを見る。
金の鳥の間	□ガンケースを見る。
銀の鳥の間	□鳥かごを見る。 □謎-d「破られた日記」をクリアする。

ディーを天国に送るために必要なイベントが発生する章に、一覧としてまとめている。

攻略解説

探索エリアをより詳しく紹介したマップを用意し、攻略のアドバイスを行っている。基本的に、マップはおすすめの訪問順に、「謎解き」イベントに関しては発生順に記事を掲載している。

MAP内のおもな表示

イベントが発生するポイントなどをマークした「探索画面」を、マップから引き出して表示している。マップ内と探索画面内に表示したマークの意味は下のとおり。

◉謎-4

「謎解き」イベントが発生する探索ポイントに、番号かアルファベットで表示している。

◉「探索画面」内で、とくにチェックしておきたい重要な箇所にマークしている。

○「探索画面」は掲載していないが、「調べる」を実行できる場所を示している。

①…………▶

マップの移動ルート。表示の番号は、探索チャートのエリア番号を示している。

キャンディ
会話終了後、船長からもらえる。

アイテムを取得できるポイントに、入手条件などを表示したうえで掲載している。

★特殊なイベントが発生する場所を示す表示で、マップ内にマークしている。イベントの内容の情報は、表示マップ内に掲載している。

攻略アドバイス記事

攻略のアドバイス記事の上部には、解説しているエリアの名称を表示している。また、謎解きイベントに関しては、発生順を示す番号（もしくはアルファベット）と、イベントのタイトル、必要条件を表示したうえで、アドバイスを掲載している。

また、ラストイベントやディーの記憶の真相にかかわる写真記事には、★印をつけているので、必ずチェックしてほしい。

各章のラストイベントに関して

2章以降の章扉には、前章での出来事をまとめた文章を掲載している。この文章は、各章のラストイベントの出題問題をベースにしてまとめたものだ。

文章中で色を変えて表示している部分が、解答にあたるものとなっている。

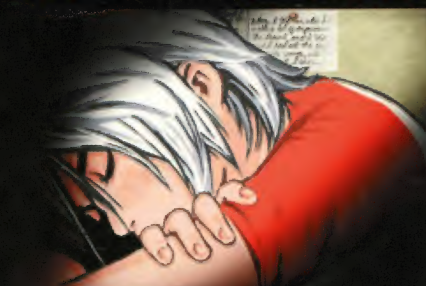
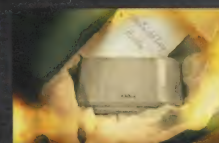
ラストイベントに関しては、とくに攻略法についての解説を行っていないので、解答に行きづまったら、こちらを参照してほしい。

なお、ラストイベントに出題される問題数や解答の選択肢数は、探索状況によって異なることになるが、上記の章扉のまとめにおいては、全問が出題された場合を想定して掲載している。

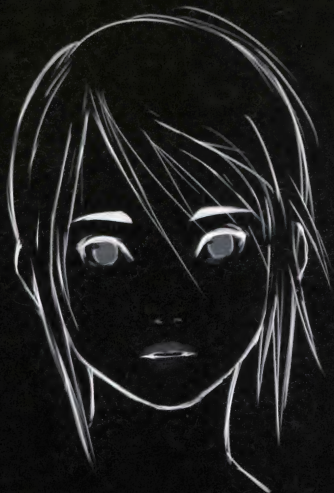
ディーの記憶の真相イベントに関して

ディーを天国へと送り出すために必要なクリアイベントは、2、3、5章で発生する。また、このクリアイベントの100%達成を続けることで、3章と6章で、ディーに関する特別なイベントが追加発生する。

これらの具体的な内容は、各章の攻略チャート内にディーの記憶の真相チェック表として掲載しているので、そちらで確認してほしい。

なお、記憶の真相の確認作業は、各章のラストイベントクリア前（各章最後の「謎解き」イベントクリア前）に終わらせるように注意してほしい。あとの章から戻って確認することも可能だが、その場合は、100%達成とは認められない。

Prologue　13才最後の朝、

気分は最悪だった。

その朝、わたしは
ブラッド・エドワード島へと向かう
小さな船の上にいた。
波は静かだったけれど、
わたしの心は大揺れで、
びっくりだったり、うれしかったり、
むかついたり、わけわかんなかったり。
それは、
始めて感じる複雑な気分で……。
……あたりまえだ。
……だって、
パパが……、
生きていたなんて……。

第1章

ディーとの出会い

船上でジェシカ、桟橋で船長と会話の後、跳ね橋へ行けるようになる。ここで、最初の謎解きイベントが発生する。タッチペンでの操作にチャレンジしてみよう。

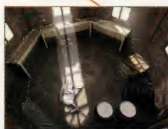
第1章で発生する謎解きは、すべてタッチペンなどを使ってクリアする。ものをつかんでスライドさせたり、画面をこすったり、いろいろと試してみよう。

アイテムを入手しないと、謎解きができないものもある。周囲をよく調べ、入手アイテムにもれがないかどうか、右ページのチャートでチェックしておこう。

墓地では、ゴーストの少年「ディー」との出会いが待っている。記憶をとり戻してほしいと彼に頼まれるが、アシュレイは最初は断る。ディーとは一度別れるのだが、ゲート前で再会のあとは、常に行動をともにすることになる。

また、ゲート前で謎解き4を解明すると、ラストイベントが始まる。選択肢を選びながら、ストーリーをふり返ってみよう。

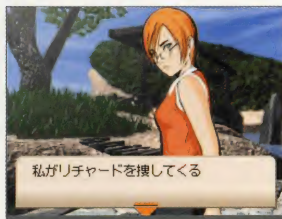
第1章の舞台

第1章 ディーとの出会い 探索チャート
❶船上 ▶P.22
会話 ジェシカ
❷桟橋 ▶P.22
会話 船長
アイテム キャンディ
❸跳ね橋 ▶P.22
謎解き 1 跳ね橋開通
❹森の分かれ道 ▶P.23～
謎解き a 立て札復元
謎解き 3 外門オープン
❺墓地 ▶P.24～
謎解き 2 抜け道探し
会話 ディー
❻坑道口 ▶P.24～
謎解き b プレートのサビ落とし
アイテム 金属ブラシ
アイテム 歯車
❼門番小屋 ▶P.26～
アイテム 論文の表紙
アイテム 鉄の玉
アイテム サヨコの写真
アイテム DASカードOO
❽ゲート前 ▶P.27～
謎解き 4 ゲート開き
会話 ディー
アイテム メガネ
ラストイベント

第1章

船上～桟橋～跳ね橋

船長との会話後に行動開始

船から降りると、ジェシカが、アシュレイの父リチャードを探しに、1人で島の奥へと出かける。アシュレイは、船長との会話後に、帰ってこないジェシカを探しに島内を探索することになる。船長の話を聞き終えるとキャンディをもらえるので、入手後に行動を開始しよう。

★

桟橋で別れたあと、ジェシカは行方不明になってしまう。彼女とは、そのまま第4章まで会えなくなるのだ。

謎解き 1 跳ね橋開通

跳ね橋付近を何度も調べる

必要条件 なし

ジェシカを探して島の奥へと進み、跳ね橋の前まで来ると、彼女の悲鳴が聞こえる。しかし、跳ね橋を渡ろうとしても、橋が上がってしまうために先へは進めない。

そこで、跳ね橋付近を調べてみよう。画面右下を調べると、リールが見つかるはずだ。さらに調べてみると、下の写真のようにリールのアップ画面が表示される。上部分のハンドルをタッチし、ゆっくり右に回そう。2回転させれば、跳ね橋を下ろすことができる。

謎-1

■桟橋～跳ね橋

キャンディ

会話終了後、船長からもらえる。

第1章

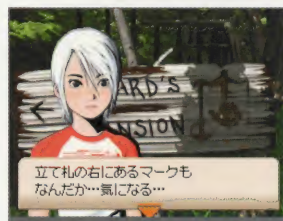
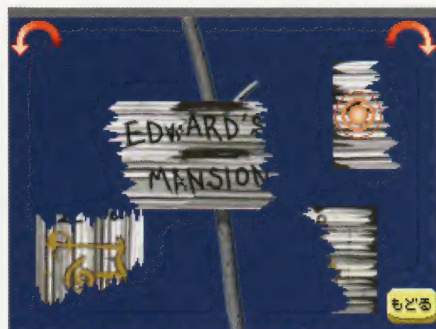
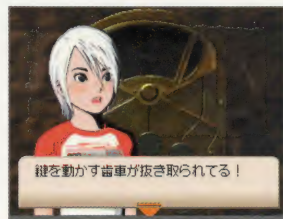
森の分かれ道

謎解き a　　立て札復元

バラバラの立て札を戻す

必要条件 なし

跳ね橋を渡って森の中を進むと、分かれ道に行き当たる。ここで、門の右手にある立て札を調べよう。立て札がアップになり、さらに探索できる。立て札の文字は、下に落ちているバラバラの木片を合わせると読むことができる。復元するには、タッチして木片を移動させればよい。木片に触れたあと続けて画面上部にある矢印に触れると、木片を回転することも可能。

また、門の右側の柱を調べると、外門の鍵を発見することができる。歯車がないとボタンを押せないので、立て札を復元したら右手の道を進んで歯車を探しにいこう。

★立て札の木片は全部で4枚。完成させると奇妙なマークが出てくる。アシュレイの言うように、マークを覚えておこう。

正面右手の門柱にあるボタンは、門を開ける鍵。だが、歯車がないので、このままでは動かすことができない。

謎-a

■森の分かれ道

第1章

金鉱跡への道〜墓地

墓石に彫られた名前に注目！

森の分かれ道から、落石で通れない金鉱跡への道へ出て右手方向へ進むと、墓地に着く。

左手の墓石は、崩れて誰のものかわからないが、右手の墓石を調べると、2人の人物名と生没年がわかる。彼らの名前は、このあとの謎解きにかかわってくるので覚えておこう。

★ それぞれの墓石をタッチすれば、墓石をアップで見ることができる。写真を撮っておくと、あとで役に立つかも……。

謎解き 2　抜け道探し

大きな石をどかそう

必要条件 なし

墓石の前を通りすぎ、奥へ進むと行き止まりにぶつかる。ここでは、レンガの壁を調べたあと、大きな石版を調べよう。そうすると、大きな石版のアップ画面になり、タッチ操作で石を動かせる。道を開くために、左から右にゆっくりスライドさせよう。

大きな石版を動かすと、アシュレイの目の前に少年のゴーストが登場。「ディー」と名乗るその少年は、2章以降の探索のパートナーとなる重要人物。しっかりと話を聞いておこう。

謎-b

歯車
道具箱の中から取ることができる。

金属ブラシ
プレートを調べたあと、道具箱の中から取る。

■金鉱跡への道

6

5

謎-2

■坑道口

■墓地

金鉱跡への道～坑道口

道具箱から歯車を入手！

ディーと別れてレンガの門をくぐると、坑道口にたどり着く。ここで調べられる場所は3か所あるが、まずは、レールの上に乗っているトロッコ付近を調べよう。近くに赤い道具箱を見つけられるはず。外門を開けるために必要な歯車が入っているので、忘れずに取っておこう。

トロッコの近くを調べると、探索画面に入る。左下にある赤い道具箱をチェックし、歯車を手に入れよう。

謎解き b プレートのサビ落とし

金属ブラシでプレートをこする

必要条件 金属ブラシの入手

坑道口の左手にある岩砕機のプレートを調べると、なにかが書かれているのがわかる。だが、プレートがさびつき、素手でこすっても汚れが落ちないので、内容を確認できない。

そこで、坑道口の右手にある台の上を調べてみよう。古い道具箱の中から、金属ブラシが見つかるはず。手に入れたら再度岩砕機を調べ、アップになったところで金属ブラシを使おう。プレートをタッチペンでこすると、文字とマークを確認することができる。

第1章

森の分かれ道～館への道

謎解き 3 外門オープン

マークを2つそろえよう

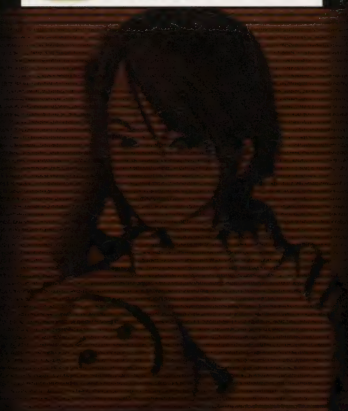
必要条件 歯車の入手

坑道口で歯車を入手したら、屋敷の外門まで戻ろう。再度門の右側を調べ、外門の鍵の探索画面になったら歯車を使う。すると、謎解き画面になるので、タッチペンなどで正しいボタンを押そう。

ボタンは全部で6個。ここでは、門の横にある立て札の絵と岩砕機のプレートの絵を思い出してみよう。2つを組み合わせてできたマークと同じボタンを押せば、クリアとなる。

外門の鍵は門の右側についている。外門の鍵がアップになった状態で歯車を使えば、謎解き画面が表示されるのだ。

正しいマークの組み合わせは、P.23の立て札の写真とP.25のプレートの写真で確認できる。2つの写真をよく見て、マークのボタンを押そう。

サヨコの写真
白衣のポケットの中に入っている。

論文の表紙
机の上のかばんの中に入っている。

DASカード00
机の上の本の横に置いてある。

■森の分かれ道

鉄の玉

ゲートの手の彫刻を左→右の順に調べて入手。

■門番小屋

■館への道

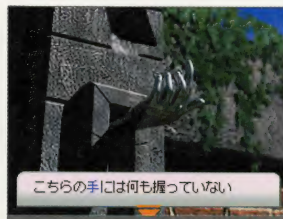
メガネ

門番小屋の入口前に落ちている。

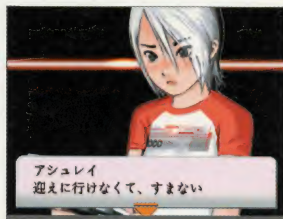
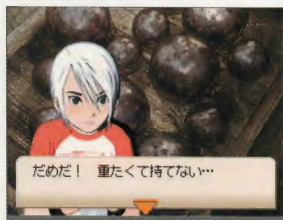
館への道～門番小屋

小屋に入る前にゲートをチェック！

門をくぐって前進すると、またしても大きなゲートが行く手を阻む。ここでは、ゲートの手の彫刻を左側→右側の順に調べ、それから小屋の中を探索するのがおすすめ。小屋の中にある鉄の玉は、手の彫刻を調べたあとでないと入手できない。小屋を何度も出入りするのを避けたい人は、先に手の彫刻を調べておこう。

小屋では、入口でジェシカのメガネが手に入るほか、内部で鉄の玉、DASカード、論文の表紙、サヨコの写真を入手できる。隅々まで探索し、すべてのアイテムを手に入れよう。

最初に、門の左右にある手の彫刻を調べよう。左側の彫刻と同様に、右側の彫刻の上にもなにかを乗せると……。

アイテムの入手位置でわかりにくいのが、サヨコの写真。白衣の右側の腰の部分に注目。調べると、写真を入手できる。

★

小屋の中にある机を調べると、かばんの中から論文の表紙、立てかけた本の近くからDASカードを発見できる。

小屋に入る前に手の彫刻を調べておけば、木箱から鉄の玉を入手できる。小さな鉄の玉ならアシュレイでも持ち運べる。

謎解き 4　　ゲート開き

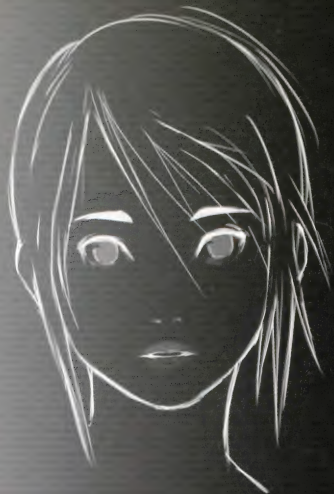
鉄の玉を上に投げよう

必要条件 鉄の玉の入手

小屋を探索し終えて外に出ると、ゲートの右側にディーが立っている。右側の手の彫刻は、ディーの話を聞き終わるまで調べることができない。話が終わるとディーがゲートの中央に移動するので、それから謎解きに挑戦しよう。

ゲートの右側を調べ、手の彫刻のアップになったら鉄の玉を使おう。すると、謎解き画面になる。下画面にある鉄の玉にタッチし、上画面にある手の彫刻に向かって真上にスライドさせればよい。それで、鉄の玉を投げることができる。鉄の玉が落ちている位置と手の位置を確認し、勢いよく投げよう。

会話終了後、ディーに近づき、「話す」→ゲートの右側を「調べる」→「持ち物」の順に実行し、鉄の玉を使おう。

第2章

ローレンスの屋敷

3つのときに死んだと聞かされていた父リチャードからの手紙。
その手紙を頼りに、
ブラッド・エドワード島を訪ねるが、
迎えはなく、
様子を見にいったジェシカも戻ってこない。

父リチャードとジェシカの姿を求め、
かつてエドワード家という金持ち一家が住んでいた島を、
アシュレイはさまよった。

そうして、森の墓地へと迷いこみ、
そこでヘンリーとトーマスの名前が刻まれた墓石と、
ディーというゴーストに出会う。

ディーは、生前の記憶をほとんどなくしていたが、
アシュレイと話をしてお父さんのことを思い出し、
記憶を取り戻す手伝いをしてほしいと、アシュレイに頼む。

リチャードを捜すため、
一度はディーの申し出を断るアシュレイ。
だが、門番小屋で、
「屋敷で待っている」というリチャードのメッセージ入りDASカードと
「アナザー」の論文の表紙を手に入れ、
ディーと一緒に屋敷へ向かうのだった。
父の行方も、
ディーの記憶も、
そこで見つけられると信じて……。

|第2章|ローレンスの屋敷　探索チャート

屋敷の中に入ると、奥へ進むための最初の謎が出現する。2羽の鳥の絵に注目し、ディーとの会話に耳を傾けて謎を解明しよう。玄関ホールを抜けたら、最初に音楽室を探索する。この章での活動目標は、その音楽室にあるピアノの謎の解明が中心となる。ヒントやアイテムを、スムーズに集めていこう。

また、この章から、ディーの記憶の真相に関するイベントが発生する。各部屋を念入りに探索し、ディーのイベントを見逃さないようにしたい。

❶エントランス
▶P.32～

- 会話　ディー

↓

❷玄関ホール
▶P.32～

- 謎解き　5　番号キーの謎
- 会話　ディー
- アイテム　双葉の鍵

↕

❸廊下1
▶P.35～

- 謎解き　7　四つ葉のドア
- 会話　ディー

❺執事室
▶P.36～

- 謎解き　c　白紙のメモ
- 謎解き　6　鳥の絵のパズル
- アイテム　木炭
- アイテム　銀のメダル
- アイテム　Yのマークの本
- アイテム　DASカード901
- アイテム　DASカード01

❹音楽室
▶P.34～

- 謎解き　8　本棚の謎
- 謎解き　9　秘密のメロディー
- アイテム　論文の一部
- アイテム　DASカード902

↓

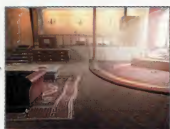
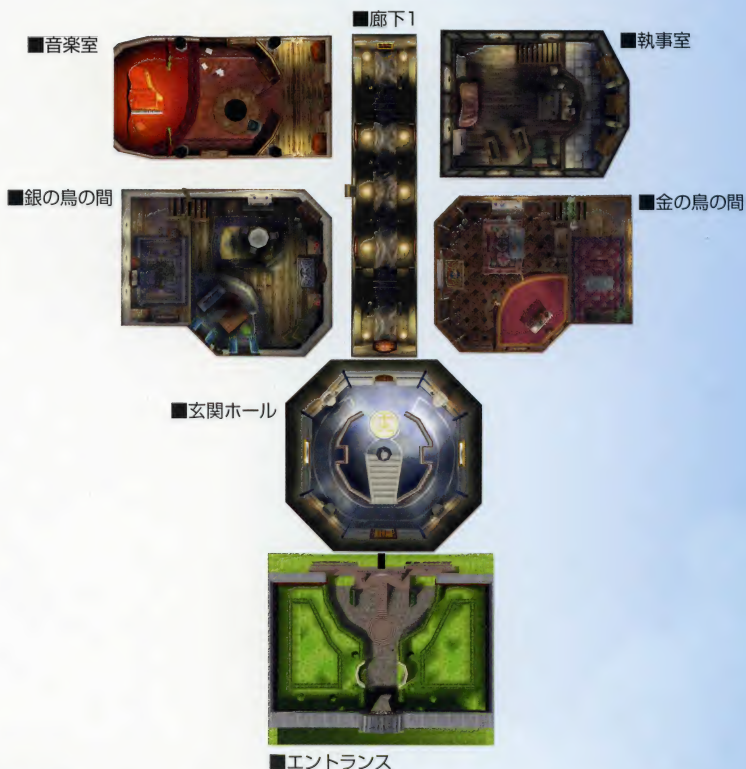
ラストイベント

第2章の舞台

■廊下1

■音楽室

■執事室

■銀の鳥の間

■金の鳥の間

■玄関ホール

■エントランス

❻金の鳥の間 ▶P.38～

アイテム 2つめの双葉の鍵

アイテム Eのマークの本

❼銀の鳥の間 ▶P.40～

謎解き d 破られた日記

会話 ディー

アイテム Nのマークの本

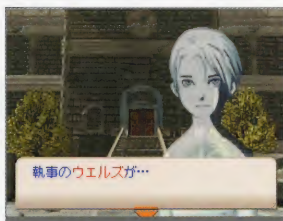
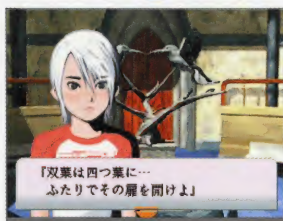
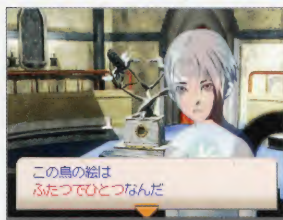
■ディーの記憶の真相チェック表

執事室	□アルバムを見る。
金の鳥の間	□ガンケースを見る。
銀の鳥の間	□鳥かごを見る。 □謎-d「破られた日記」をクリアする。

エントランス～玄関ホール

2羽の鳥に隠された謎を解け！

エントランスから屋敷に入るときと、玄関ホールの奥へ進んだときに、ディーが話しかけてくる。ディーは、執事のことや屋敷に来たときのこと、さらに、玄関ホールの先にも部屋があったことなどを話してくれる。

だが、玄関ホールの扉には鍵がかかっていて奥へ進むことができない。扉を調べると番号キーが見つかるので、正しい数字を入れて扉を開けよう。パスワードのヒントは、2羽の鳥の彫像と2枚の鳥の絵に隠されている。何度も調べ、隠されたヒントを見つけ出そう。

屋敷のエントランスで会話をするうち、ディーは屋敷に執事がいたことと自分が屋敷に来たときのことを思い出す。

2羽の鳥の彫像を調べると、扉を開けるヒントがわかる。銀の鳥の間の鍵を開けるヒントでもあるので、覚えておこう。

2枚の鳥の絵を調べると、ディーが絵に隠されたヒントを思い出す。重要なヒントなので、2枚とも調べておこう。

絵の額の下のプレートを調べると、ヘンリーとトーマスが金と銀のどちらの鳥に関係しているのかを知ることができる。

謎-5

■エントランス

謎解き 5　番号キーの謎

DASの写真機能を活用しよう

必要条件 なし

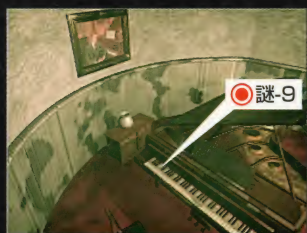
ホールに飾られている、2枚の鳥の絵に注目しよう。両方を調べてディーの話を最後まで聞くと、DASを使えば2枚の写真を重ねられることがわかる。そこで、2枚の絵をそれぞれ写真に撮って、DAS画面で重ねてみよう。1枚目の写真を上画面に表示したあと、もう一方の写真にタッチして「重ねる」を選べばOK。

写真を重ねたら、ハミングバードがくわえている葉が四つ葉になるように、下画面の矢印に触れて写真を動かす。葉の外に書かれたローマ数字の順に読もう。

ハミングバードの絵を重ねて出てきた4桁の数字が、玄関ホールの扉を開く番号キー。正しい数字を入力すれば、扉が開いて屋敷の奥へと進めるようになる。

■玄関ホール

双葉の鍵

台座に銀のメダルをはめると手に入る。

論文の一部

本棚の前の床に落ちている。

DASカード902

本棚右手の飾り棚の中に置いてある。

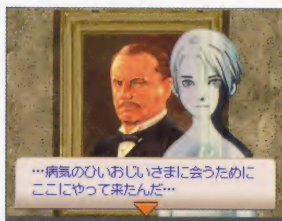
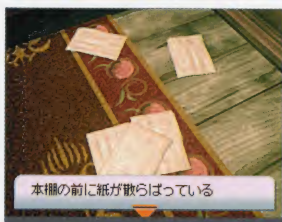
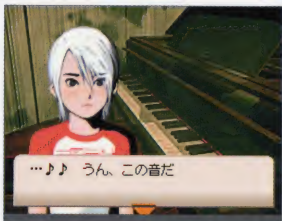
■音楽室

廊下1～音楽室

謎の解明は章のラストで

扉を開けて廊下に出たら、突きあたりまで進んで肖像画をチェックしておくこと。肖像画を調べたら、音楽室を訪ねよう。

音楽室では、まず右手の本棚付近を調べ、論文の一部とDASカードを手に入れる。次に本棚を調べ、白い背表紙の本をチェックしておこう。そのあとでピアノを調べよう。

ピアノの鍵盤のマークに注目。本の背表紙と同じマークが記されていることがわかるはず。この時点では、白い背表紙の本が3冊足りない。まずは、それを探しに別の部屋へ行こう。

廊下の奥に飾られた肖像画を見て、ディーは、ひいおじいさんのローレンスに会うために館にやってきたことを思い出す。

音楽室の右手にある本棚の下に、論文の一部が落ちている。さらに、隣の飾り棚ではDASカードを見つけられる。

廊下で聞いたのは、やはりピアノの音だった。誰もいないこの音楽室で、誰がピアノを弾いていたのだろうか……。

ピアノと白い本を調べるとディーは、「秘密のメロディーを鳴らせば、隠し扉が開く」という、父親の言葉を思い出す。

■廊下1

第2章

執事室

徹底的に机の上をチェック！

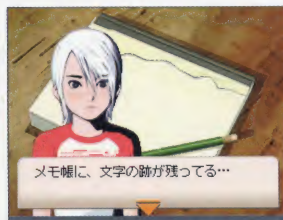
執事室に入ったらそのまままっすぐ歩き、中央にある大きな机の上を調べよう。メモの近くに、DASカードが置かれている。白紙のメモに隠された謎の解明については、下の記事で解説しているので参考にしてほしい。

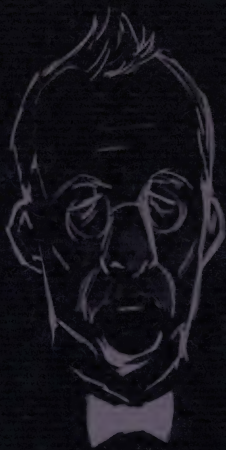
さらに、机の上にある右側の引き出しの中からも、DASカードを見つけられる。机の上をひとととおりチェックしたら、机の左手にある本棚に注目しよう。調べると、Yのマークが書かれた白い背表紙の本を入手できる。

謎解き C　白紙のメモ

木炭を探してメモ帳をこすろう

必要条件　木炭の入手

大きな机の上にある白紙のメモ。なにか書かれた形跡があるが、そばにある鉛筆でこすっても鉛筆が折れてしまう。そこで、同じ部屋にある暖炉を調べて木炭を手に入れよう。そのあとメモをチェックして木炭を使えば、メモに書かれた文字をこすって確認することができる。文字が明確になるまで。しっかりとこすろう。

★メモ帳に書かれた文字の跡。メモ帳を鉛筆でこすったあとでないと、暖炉から木炭を持ち出せないので注意しよう。

■廊下1

謎-6のパズル完成図＆手順例

銀のメダル

奥の戸棚の中にある鳥の絵のパズルを解いて入手。

DASカード01

白紙のメモの近くに置いてある。

DASカード901

机の右上の引き出しの中に入っている。

Yのマークの本

本棚を調べると手に入れることができる。

木炭

暖炉を調べると、手に入れることができる。

■執事室

第2章

執事室

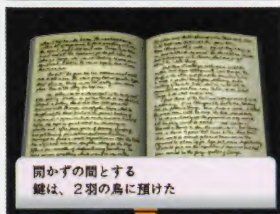
謎解き 6　鳥の絵のパズル

鳥の絵を完成させよう

必要条件 なし

執事室には、3つ並んだ大きな戸棚がある。手前の戸棚には古い封筒、中央の戸棚には古いアルバムが置かれている。内容を確認しよう。

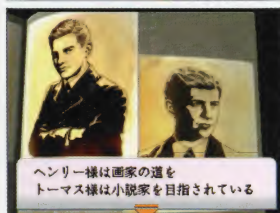
奥の戸棚では、古いノートとエドワード家の家系図、木製のケースが見つかる。ここでトーマスとヘンリーの英字を覚えておくと、謎解き8（→P.42）で役に立つ。木製のケースの中は鳥の絵のパズルになっており、絵を合わせると銀のメダルを入手できる。P.36の手順の例を参考に、パズルを解こう。

木製のケースの中には、絵合わせパズルがある。これを完成させると、鳥の絵が現れるのだ。8枚の木片は、タッチ操作するか十字ボタンを押せば、動かすことができる。

★奥の戸棚にある古いノートは、執事の記録だった。金の鳥の間と銀の鳥の間の鍵に関するヒントを知ることができる。

★中央の戸棚にある古いアルバムを見ると、執事のコメントから、トーマスとヘンリーが兄弟だったことがわかる。

2つめの双葉の鍵
棚の中のグラスを調べて入手。

■廊下1

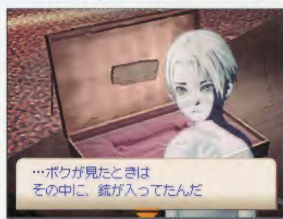
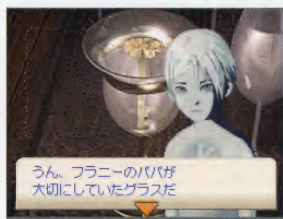
再訪問

玄関ホール〜金の鳥の間

金の鳥の間の鍵を開けて探索しよう

玄関ホールにある彫像に、丸い窪みがあったことを覚えているだろうか。この窪みに銀のメダルをはめこむと、2羽の鳥がくわえていた双葉の鍵を手に入れることができる。

双葉の鍵を手に入れたら、金の鳥の間に入ろう。中でチェックするポイントは3つ。1つ目は暖炉の近くにある本棚。ここを調べると、Eのマークの本が見つかる。2つ目は窓側の机。そこには、ガンケースと人形が置かれている。最後に階段を上って棚を調べると、グラスの中から2つめの双葉の鍵を入手できる。

★玄関ホールの2羽の鳥の彫像を調べ、台座の窪みをチェックしたら、銀のメダルを使おう。双葉の鍵を入手できる。

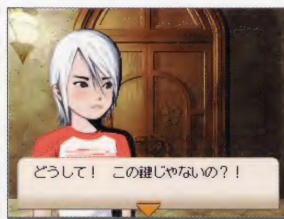
鍵がかかっている金の鳥の間と銀の鳥の間。双葉の鍵は、双葉の絵が描かれている金の鳥の間の前で使おう。

★机の上のガンケースを調べると、ケースの中に銃があったことをディーが思い出す。中身は、どこへいったのだろうか。

2つめの双葉の鍵が隠されているグラスは、棚の右側下段にある。ディーが話し終わったら、タッチして調べよう。

廊下1

謎解き 7　四つ葉のドア

双葉から四つ葉の鍵に合わせる

必要条件 2つめの双葉の鍵の入手

金の鳥の間で2つめの双葉の鍵を入手したら、銀の鳥の間の扉まで行こう。しかし、この鍵だけでは銀の鳥の間の鍵は開けられない。玄関ホールにあった2羽の彫像に書かれたヒントと、執事の記録にあった言葉を思い出そう。「双葉を四つ葉に」だ。この言葉のとおり、双葉の鍵と2つめの双葉の鍵を合わせると、四つ葉の鍵になるのだ。四つ葉の鍵にすれば、銀の鳥の間の扉を開けることができる。

★銀の鳥の間の扉に描かれた四つ葉のマーク。扉の前で双葉の鍵と2つめの双葉の鍵を使うと、謎解き画面に移行する。

まず、中央の矢印にタッチしてどちらかの鍵を反転させる。その後、鍵が四つ葉の形になるように操作していけばよい。

四つ葉の鍵が完成すると、自動的に鍵の先が鍵穴に向けられる。次に、鍵にタッチして鍵穴まで移動させよう。

鍵穴に入れたら、タッチペンで鍵を時計回りに回転させる。1回転させれば、銀の鳥の間の扉を開くことができる。

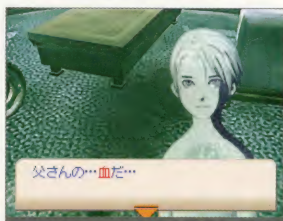
謎-d

■銀の鳥の間

第2章

銀の鳥の間

ディーが見た衝撃の場面

銀の鳥の間を歩き窓側まで行くと、ディーが父親の死の瞬間を思い出すイベントが発生する。さらに近くの鳥かごを調べると、ディーとの会話画面になる。キーワードを選択し、彼の話を最後まで聞いておこう。また、暖炉の近くにある本棚を調べ、Nのマークの本を取っておくことも忘れずに。

じゅうたんのシミは、ディーの父親が死んだときに流した血だった。ディーの言葉に、アシュレイは衝撃を受ける。

★ 鳥かごを調べると、ディーとの会話画面になる。父親を撃ち、鳥かごを倒した人物がいたことを、ディーは思い出す。

Nのマークの本

本棚を調べると手に入れることができる。

謎-7

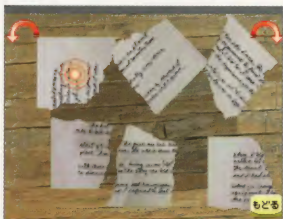
■廊下1

謎解き d　破られた日記

破れた日記を復元して解読！

必要条件 なし

部屋の奥にある階段を上り机を調べよう。だれかの日記と破れた紙切れが散らばっている。

日記を読んだら、次に破れた紙切れのチェックをする。調べると謎解き画面になり、紙切れをつなぎ合わせることができる。紙切れは全部で6枚。机の板が濃くなっている部分に合わせ、紙切れを並べかえよう。

★ 紙切れにタッチしたあとスライドすれば移動できる。4つの角を優先的に合わせれば、簡単にページを復元できる。

謎解き 8　本棚の謎

2人の名前を完成させよう

必要条件 Y、N、E、各マークの本を入手

執事室、金の鳥の間、銀の鳥の間で3冊の本を手に入れたら、音楽室に戻って本棚を調べよう。本を並べる画面になったら、背表紙に書かれたローマ字に注目。「ヘンリー・トーマス」となるように、本を並べてみよう。2人の名前の綴りがわからない場合は、屋敷の外の墓か執事室にあった家系図で確認できる。

★下画面の本の背表紙にタッチすれば、本を本棚に並べられる。英語の綴りがうまく並ぶように順にタッチしよう。左下のアイコンをタッチすれば、最初から並べ直すことも可能だ。

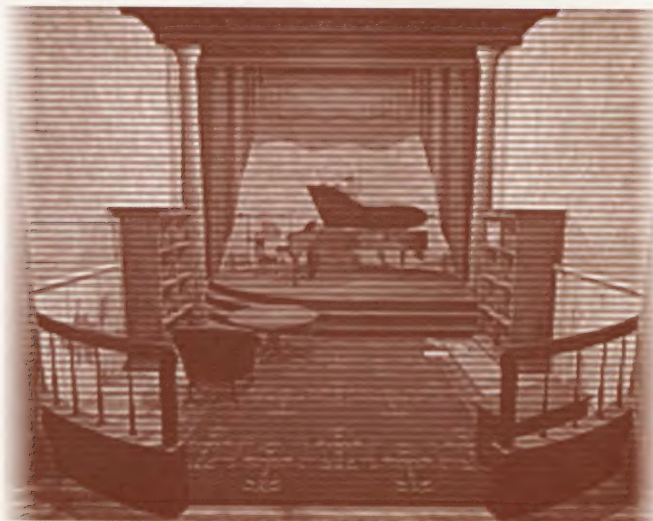
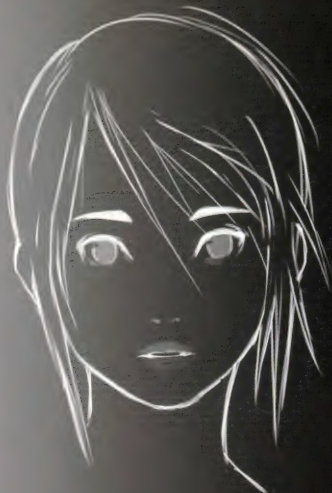
謎解き 9　秘密のメロディー

今度は星座のマークに注目！

必要条件 謎-8「本棚の謎」の解明

謎解き8を解明すると、ピアノを弾けるようになる。ピアノの鍵盤部分を調べると、ピアノを鳴らす画面になるので、鍵盤部分にタッチして弾いてみよう。

隠し扉を開くために必要な「秘密のメロディー」のヒントは、謎解き8で並べた本の背表紙にある。背表紙の上にある星座のマークに注目しよう。鍵盤にも星座のマークが記されているので、本の背表紙と同じ順に鳴らせば、音楽室に隠し扉が現れて第2章はクリアとなる。

白い背表紙の本を並べたときに写真を撮っておけば、ピアノを鳴らすときに写真が上画面に表示される。上を見ながら弾けるが、テンポよく弾かないと隠し扉は出現しないので注意。

第3章 フラニーの思い出

屋敷の広い玄関ホール。
そこに飾られていた鳥の彫刻には、
金の鳥の間の鍵である、双葉の鍵が隠されていた。
アシュレイとディーは、その鍵を使って、封印の扉を開いたのだった。

双葉の鍵を取るために使ったのは、
執事室で見つけた銀のメダルである。
その執事室で2人は、ディーの記憶の真相につながる
多くのことを知る。
屋敷の当主ローレンスのひとり息子、レナード。
彼が若くして流行り病で死んだこと。
息子の死後、ローレンスが
2人の孫ヘンリーとトーマスを引き取ったこと。
そして、孫のために、
「金の鳥の間」と「銀の鳥の間」を用意したことなどだ。

執事室では、屋敷の奥で待つという、
リチャードのメッセージ入りのDASカードと、
ビルがやってくるという文字跡が残った白紙のメモも発見する。

だが、屋敷の奥へと進むためには、
隠し扉を開く、秘密のメロディーを手に入れる必要があった。
アシュレイとディーは、Yのマークの本と、Nのマークの本、
さらに、Eのマークの本を探し出し、本棚に隠された謎を解明する。
その背表紙に記されたマークを頼りに、
アシュレイは、ピアノのメロディを奏でたのだった。

第3章 フラニーの思い出　探索チャート

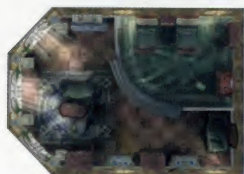
第3章は、ヘンリーの書斎と廊下の壁にある2つの隠し扉を開ける謎解きが活動の中心となる。絵画室を探索したあとは、どの部屋から探索してもよいが、本書おすすめのルートは、廊下奥の壁を調べたあと、フラニーの部屋→ヘンリーの書斎→ヘンリー夫妻の部屋の順に探索するルート。ヒントを集めながら、少ない回数で行き来することが可能だ。注意したいのがeと10の謎解き。これまでのように、タッチペンで操作して解明するものではない。ニンテンドーDSの機能を思い出しながら、謎解きに挑戦しよう。また、隠し部屋での謎解き12を解明すると、ディーがトーマスの言葉を思い出す、ディーの記憶の真相イベントが発生する。エンディングにかかわる重要なイベントなので、見逃さないように注意したい。

※1、2の謎の解明には、ニンテンドーDS本体への特殊なアクセス方法が必要。

■ヘンリーの書斎

■フラニーの部屋

■ヘンリー夫妻の部屋

■絵画室

❺ヘンリー夫妻の部屋 ▶P.52〜

謎解き	f	ボトルの中
謎解き	11	人形のオルゴール

アイテム 金の鳥の鍵　アイテム DASカード904

❻金の鳥の間 ▶P.39

アイテム 太鼓の人形

Flanny

■ディーの記憶の真相チェック表

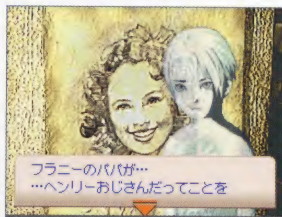
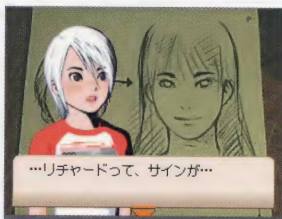
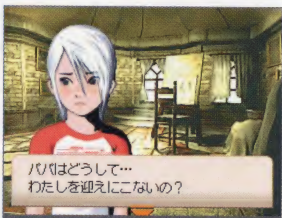
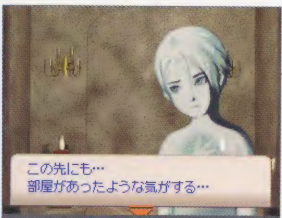
絵画室	□フラニーのパパの名前を思い出す。
フラニーの部屋	□ディーのお父さんの名前を思い出す。
ヘンリー夫妻の部屋	□謎-f「ボトルの中」をクリアし、手紙を読む。

ここまでの記憶の真相をすべて思い出していた場合
▼
隠し部屋で片方の靴を見つけたあと、トーマスの言葉を思い出すイベント発生

絵画室～廊下2

2枚のスケッチをチェックしよう

廊下からは、4つの部屋に行くことができる。第2章と違って鍵がなくても入れるが、最初はディーの導きで絵画室へ行くことになる。絵画室の探索が終わらないと、他の部屋へは行けないので注意しよう。

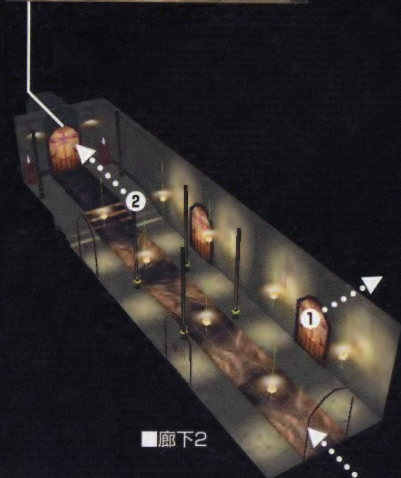
絵画室の探索ポイントは3か所。まず、ドアの正面のイーゼルを調べ、ディーからフラニーの話を聞こう。それから奥へ進み、テーブルの上のスケッチを調べ、DASカードを手に入れる。最後に、ドア付近の道具箱を調べ、中身を確認しておこう。

★イーゼルを調べると、ディーの友達だったフラニーのスケッチを見られる。ディーは、彼女の絵を描いた人物を思い出す。

★テーブルの上には、アシュレイの父リチャードが描いたスケッチある。左横にあるDASカードも調べておこう。

DASカードを手に入れて部屋を出ようとすると、アシュレイが立ち止まり、ディーに不安な気持ちを打ち明ける。

絵画室の探索が終わったら、廊下の突きあたりまで進んで壁をチェックしておこう。ここに、扉があったことがわかる。

ハンマー
ヘンリー夫妻の部屋のボトルを見たあと入手可能。

絵のついた巻紙
ローレンスの部屋のゾーイトロープを見たあと入手可能。

再訪問

謎-14

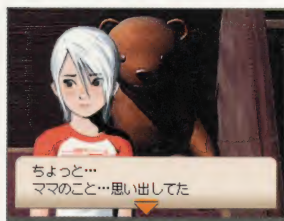
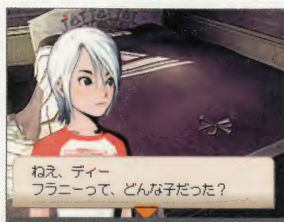
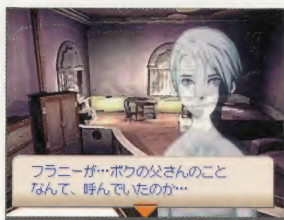
■廊下2

DASカード02

アシュレイ想像図の横に置いてある。

■絵画室

フラニーの部屋

アイテムを調べて情報を集める

絵画室を探索し終わったら、4つの部屋を自由に行き来できる。おすすめは、廊下の突きあたりを調べてから、絵画室の隣にあるフラニーの部屋を訪ねるルート。テディベア、ベッドのリボン、机のスケッチブックを調べると、フラニーに関する情報のほかに、アシュレイの過去もわずかだが明らかになる。

ドアの右手にあるテディベアを調べると、アシュレイが夢に見る、ある夜の出来事と母のサヨコの言葉を思い出す。

ベッドの上にはフラニーのリボンが置いてある。これを調べると、ディーがフラニーについて語ってくれる。

★

ショーケースにあるテディベアを調べていると、部屋を出るときにディーが自分の父親の名前を思い出すことができる。

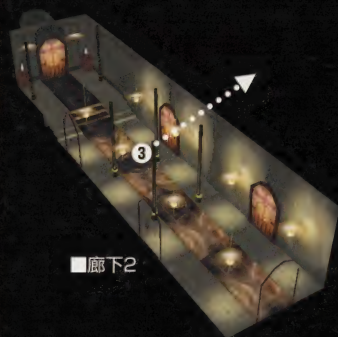
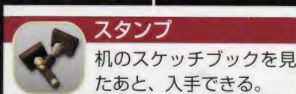
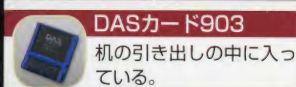
■廊下2

謎-e

DASカード903

机の引き出しの中に入っている。

スタンプ

机のスケッチブックを見たあと、入手できる。

■フラニーの部屋

謎-eの版画作成手順

スタンプは、ニンテンドーDS本体を折りたたむと押したことになる。2回折りたたむと2つのスタンプを押したことになり、版画は完成する。

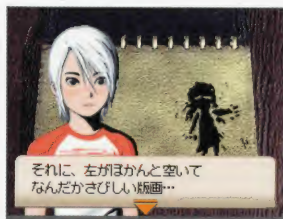
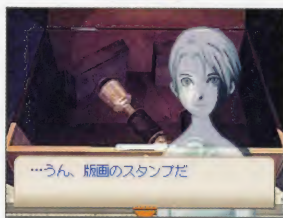
謎解き e 版画完成

ニンテンドーDS本体を動かそう

必要条件 スタンプの入手

部屋の奥にある机の上には、フラニーのスケッチブックがある。調べると、2枚の版画を見ることができる。だが、2枚目の版画は未完成品。完成させるには、スタンプが必要だ。

本棚にある木の箱からスタンプを入手し、もう一度机の上を調べ、スケッチブックの表紙を出そう。この画面でスタンプを使えば、謎解き画面が表示される。ただし、タッチペンではスタンプを押すことはできない。ニンテンドーDS本体への、別のアクセス方法を考えよう。

なお、机の引き出しを調べるとDASカードが手に入るので、忘れずに取っておこう。

★スケッチブックの1枚目は、男の子と女の子が楽しく遊ぶ絵。2枚目は、女の子が1人で泣いている絵が描かれている。

版画のスタンプは、木の箱の中にある。机の左手にある本棚の左下を調べると、木の箱を見つけることができる。

スタンプを使うと、謎解き画面へ。上画面がスタンプ、下画面がスケッチブックになっている。スタンプ（上画面）をスケッチブック（下画面）に押せばOK。

第3章

ヘンリーの書斎

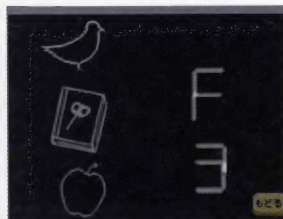
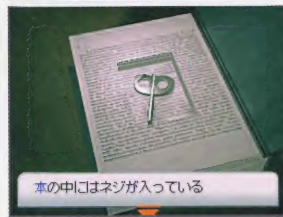
謎解き 10　　写真立ての秘密

写真立てのマークに注目！

必要条件 なし

ヘンリーの書斎には、隠し部屋への扉が隠されている。まずは、そこへ行くためのヒントを集めよう。隠し扉の鍵は、ヘンリー夫妻の部屋にある人形のオルゴールの音色だ（→P.52～）。

オルゴールを鳴らすために必要なネジも、この部屋に隠されている。まずは、2つ折りできる写真立てを調べてヒントを得よう。謎解き画面に入ると、写真立てに入った2枚の絵が上下の画面それぞれに映り、ニンテンドーDS本体が写真立てと同じになる。ヒントは、上画面の絵を、タッチスクリーン側の絵に映りこませると明らかとなる。ニンテンドーDS本体を、スリープモードになるギリギリまで折りたたんでみよう。

写真立ての謎解きを解明したら、ヒントを基に、部屋の左手にある本棚を調べよう。本の中から、オルゴールのネジが見つかるはずだ。

上画面の絵をタッチスクリーンに映りこませると、写真のように「F3」と「本の中のネジ」というヒントが現れる。

ヘンリーの書斎の本棚は、アルファベットで分類されている。「F3」とは、F列の3段目の本棚という意味なのだ。

暖炉の上に飾られた天使の絵。謎解き11に必要なので、部屋を出る前に、調べて内容をよく確認しておこう。

G　B　F

ネジ
写真立てを見たあと、本棚を探せば見つかる。

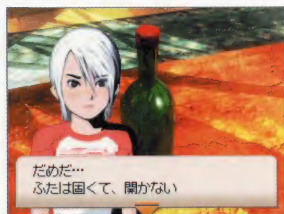
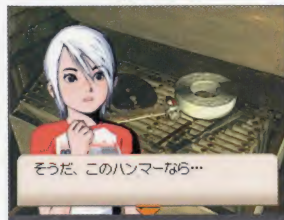
謎-10
④
■ヘンリーの書斎
④
■廊下2

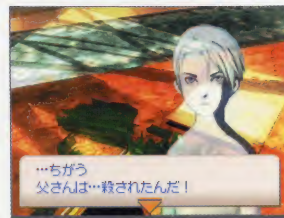
ヘンリー夫妻の部屋

謎解き f　　ボトルの中

ハンマーを取りに戻ろう

必要条件 ハンマーの入手

オルゴールの謎を解く前に、テーブルの上をチェックしてみよう。テーブルの上には、ヘンリー一家の写真とボトルがある。ボトルの中にはなにか入っているようだが、手では開けられない。ボトルを割って中身を確認するために、絵画室にあったハンマーを取りにいこう。ボトルの前でハンマーを使うと、謎解き画面になる。タッチペンで5回ほど叩くとボトルが割れ、中のアイテムを取り出すことができる。

ボトルを調べる。アシュレイがフタを回すが、開けることができない。割って、中に何が入っているのか確認しよう。

絵画室の道具箱にあったハンマー。ボトルをチェックしたあとに調べると、道具箱から取り出すことができる。

ハンマーを入手したら、ボトルの前で使う。ボトルのどこを叩いても割れるので、タッチペンで数回タッチしよう。

ボトルの中には、金の鳥の鍵とヘンリーの妻、マリーの手紙が入っている。トーマスは自殺したと書かれているが……。

謎-11

■ヘンリー夫妻の部屋

金の鳥の鍵

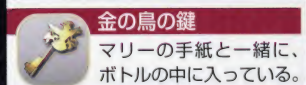
マリーの手紙と一緒に、ボトルの中に入っている。

謎-f

■廊下2

DASカード904

クロゼットの中に隠されている。

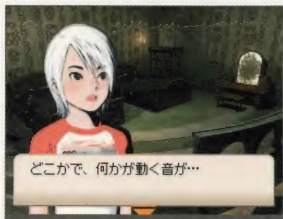
謎解き 11　　人形のオルゴール

人形を置いてネジを回そう

必要条件 ネジ、太鼓の人形の入手

オルゴールを鳴らすには、ネジと太鼓の人形が必要。ネジはヘンリーの書斎、太鼓の人形は金の鳥の間で入手できる。ネジを入手したら、ヘンリー夫妻の部屋でベッドの近くの棚をチェック。そこでオルゴールを調べたあと、音楽室を経由して金の鳥の間へ行き、太鼓の人形を手に入れよう。

アイテムがそろったら、太鼓の人形を置き、ネジを使う。ネジを巻いたあと、人形の下についているスイッチを押すと、楽器が鳴り始める。ヘンリーの書斎にあった天使の絵に描かれた楽器の音だけを鳴らせば、隠し扉が現れるはずだ。

太鼓の人形をオルゴールに置いて「戻る」を選ぶと、ディーがヒントを教えてくれる。今度は、ネジを使ってみよう。

ネジを使ったら、ネジにタッチして手前側に巻こう。10回ほど巻いたら、P.50の天使の絵を参考にして、同じ楽器を持つ3体の人形のスイッチを押そう。

正しいオルゴールのメロディーを鳴らすことができれば、ヘンリーの書斎の隠し扉が開く音が聞こえる。隣へ移動しよう。

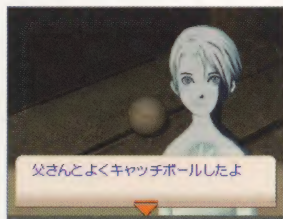
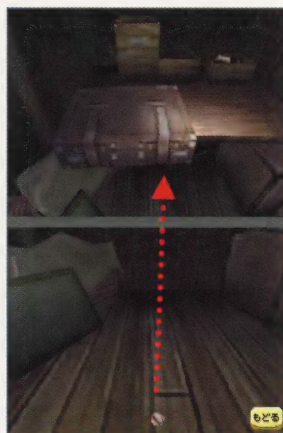
ヘンリーの隠し部屋

謎解き 12　手の届かないトランク

トランクを棚から落とそう

必要条件 野球のボールの入手

オルゴールの謎解きをクリアすると、ヘンリーの書斎の暖炉が動いて隠し部屋の扉が開く。中は倉庫になっており、入口からまっすぐ進むと、高い棚の上にトランクがあるのがわかる。

そこで、足下の木箱に注目しよう。調べると野球のボールを取ることができる。野球のボールがあれば、トランクにぶつけて棚から落とすことが可能だ。トランクを落としたら、中を調べることも忘れずに。

棚の下の布がかけられた木箱の後ろに、野球のボールがある。取ると、ディーが野球が大好きだったことを思い出す。

野球のボールを使って謎解き画面になったら、ボールにタッチし、上画面に向かってペンをスライドさせよう。3回ほど当てれば、下に落とすことができる。

★落ちたトランクの中を調べると、片方だけの靴が見つかる。この靴がディーのものだと知ったアシュレイは驚く。

マッチ
木箱の上を調べれば、手に入る。

ディーの記憶の真相イベントをチェック!

ディーの靴が見つかるシーンは、エンディングにかかわる重要イベント。記憶の真相イベントは、見逃さないように気をつけよう。

野球のボール

布がかけられた木箱を調べると入手できる。

ディーの靴

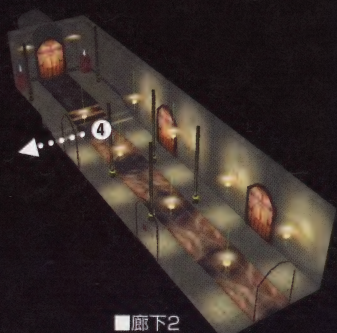
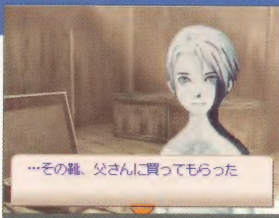
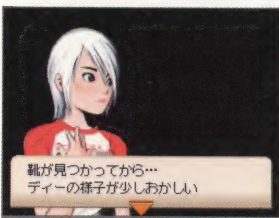
謎-12クリア後、トランクを調べて入手する。

■ヘンリーの隠し部屋

■ヘンリーの書斎

■廊下2

Part 1

★

ここまでのディーの記憶の真相を全部チェックしていれば、ディーは、父親のトーマスの言葉を思い出すことができる。

ヘンリーの書斎から出るときにアシュレイが左の言葉をつぶやいたら、記憶の真相をどれか見逃していたことになる。

第3章

ヘンリーの隠し部屋～廊下2

謎解き 13　　間違い探し

2枚の写真を見比べよう

必要条件 廊下2奥の壁を調べる

隠し部屋の入口にある木箱の上に、古い写真とマッチ箱がある。廊下の奥を調べていれば、古い写真を見比べることができるのでチェックしよう。どちらの写真も廊下の奥を写したものだが、背景が一方は壁、もう一方は部屋になっている。2つの写真には異なる箇所が2つあるので、タッチして指摘しよう。

上画面の写真は廊下の突きあたりが壁で、下画面は廊下の奥に食堂のような部屋が見える。2つの写真の異なる場所をタッチすれば、赤い丸が表示される。

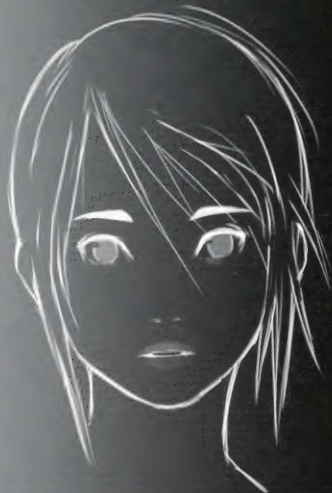
謎解き 14　　壁の秘密

燭台に火を灯そう

必要条件 マッチの入手

廊下奥の部屋へ行くには、謎解き13で解明したように、執事の写真の燭台と同様にろうそくに火を灯せばよい。壁の前でマッチを使って謎解き画面になったら、ろうそくの先端にタッチしよう。扉が開いて進めるようになる。

燭台に火を灯すには、燭台の先に軽く触れるだけでOK。執事の写真に写っている燭台の火と同じ位置に、正しく4つ点灯させせよう。奥へ進む入口を出現させられるのだ。

第4章

パパとの再会

リチャードの姿とディーの記憶を捜して、
音楽室の隠し扉から続く廊下を進み、
絵画室に入ったアシュレイとディー。
そこでディーは、フラニーを描いた古いスケッチを見つけ、
それを描いたのがヘンリーだということを思い出す。

いっぽう、アシュレイは、
アシュレイを描いたリチャードのスケッチ横に置いてあった
DASカードのメッセージから、
父リチャードが研究室にいることを知るのだった。

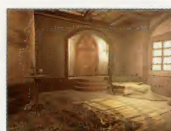
ディーはさらに、フラニーの部屋で、
ディーのお父さんの名前がトーマスであったことを思い出す。

次々に記憶を蘇らせていくディーに比べ、
まだわからないことだらけの自分の境遇に不安を抱くアシュレイ。
だが、人形のオルゴールの謎を解明したことによって、
隠し部屋への扉を開き、
そこで新たなる前進の手かがりと、
ディーの片方だけの靴を見つけたのだった。

ディーの靴は、なぜ隠されていたのか？
その答えは屋敷の奥にあるのか？
そして、そこにジェシカとリチャードはいるのか？
2人は、重い気持ちを引きずったまま、
さらに屋敷の奥をめざすのであった。

第4章｜パパとの再会　探索チャート

食堂でテーブルの上の新聞を調べると、隣の談話室に入ることができる。そこで、ラジオから流れるノイズを消すと、パパとの再会が待っているのだ。

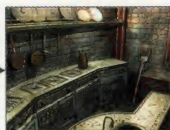
会話のあと、パパは部屋から出ていってしまい戻ってこないので、待たずに先へ進もう。厨房にある倉庫へは、サビたナイフを使わないと中に入れない。中にはジェシカが閉じこめられているので、中へ入って彼女の無事を確認しよう。その後は、さらに奥に進むために、廊下の扉を開ける謎解きにチャレンジするのだ。

※1の謎の解明には、ニンテンドーDS本体への特殊なアクセスが必要。

＊1、2の会話イベント時に特定のアイテムを見せると、そのアイテムに対するコメントを聞くことができる（→P.63参照）。

■厨房

■廊下3

■食堂

■談話室

❹厨房 ▶P.63～

謎解き 16 ロープ切り

アイテム サビたナイフ　アイテム DASカード905

❺倉庫 ▶P.64～

謎解き 17 ホコリをかぶった絵画 ※1

会話 ジェシカ ＊2

■ディーの記憶の真相チェック表

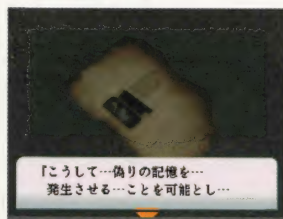
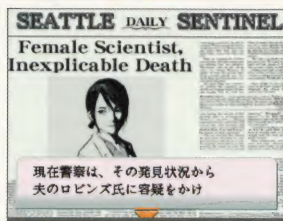
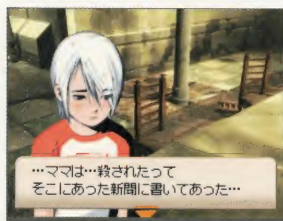
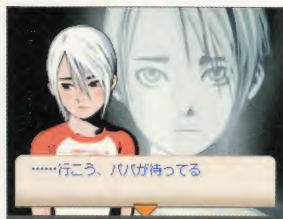
なし

第4章

食堂

母親の死と父親の関係は？

食堂に入ると右手に扉が見えるが、食堂での探索が終わらないと先へは進めない。まず、テーブルの上の古い新聞をチェックしよう。アシュレイの母の死に関する記事を見ることができる。記事を確認したあとでマップの★印の位置へ移動すれば、母が亡くなった事件について、アシュレイが悩むイベントが発生する。

このイベント後、右手の扉から先へと進めるようになるが、その前に、左手奥の暖炉も調べておこう。暖炉の中に、燃え残った論文を見つけられるはずだ。

燃え残った論文
暖炉を調べると、手に入れることができる。

★
暖炉にあるのは、焼けこげたアナザーの論文。アナザーとはどんなものなのか、これから徐々に明らかになっていく。

SEATTLE DAILY SENTINEL

Female Scientist, Inexplicable Death

★
アシュレイは、新聞を読んで事件の夜のことを思い出す。なお、撮影しておくと、後のシーンで使われることになる。

次々と明らかになる父と母の真実を知り、先に進むことが怖くなったアシュレイ。奥で待つ父に不信感を持ち始める。

悩むアシュレイに、ディーは真実を知ることの大切さを訴える。会話が終わったら、右手の扉から隣の部屋へ入ろう。

■食堂

★テーブルの上の新聞を見たあと、印の位置で、アシュレイが落ちこむイベントが発生。

■談話室

第4章
談話室

謎解き 15 ノイズ消し

ラジオを調べてチューナーを回す

必要条件 なし

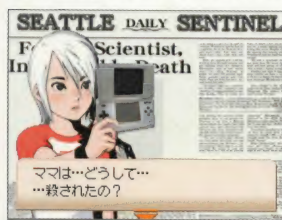
談話室に入るとノイズが耳に入る。ノイズを消すには、カウンターにあるラジオのチューナーを回せばよい。ラジオを調べ、謎解き画面を表示してからチューナーにタッチすれば、回すことができるので2つとも動かそう。

音が小さくなる場所で赤い部分を止めれば、ノイズを消すことができる。

11年ぶりの父娘の再会？

ラジオのノイズを消すと、優しい音楽が流れてきて、奥の扉から謎の男性が現れる。謎の男性は、アシュレイの父リチャードを名乗る。

感動の再会を果たしたら、リチャードに話しかけ、ジェシカやサヨコ、そしてアナザーに関することを聞こう。

室内の探索は、リチャードが部屋を出たあとで自由にできるようになる。ほかへ移動する前に、机の上のライターを取っておこう。

★食堂で新聞の写真を撮っておけば、サヨコについてリチャードに尋ねる場面で、DASで写真を見せることができる。

MOVIE COLLECTION 1

不思議な
気がしてた……。

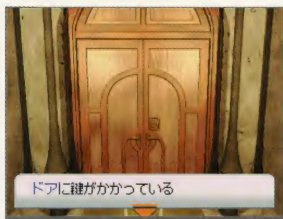
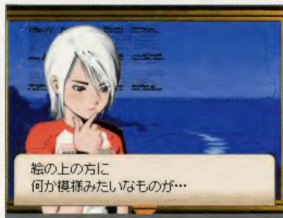
パパに抱きしめられたとき、
タバコのにおいがした……。

パパに会えたんだ……わたし……。

第4章
廊下3

廊下に飾られた絵に注目！

談話室を出ると、屋敷内で3つめとなる廊下に出る。廊下の右手には鍵がかかった扉、左手の奥には厨房への扉があり、そして厨房の扉の正面には絵が飾られている。

右手の扉を開けるには、厨房にある倉庫で手がかりを見つけなければならない。厨房に入る前に、廊下に飾ってある絵をチェックしておこう。絵に重要なヒントが隠されているので、ここで写真に撮っておくと謎解きに役に立つ。

廊下にある鍵がかかった扉。パスワードのヒントを得たあとでないと、番号キーが表示されないので、あとでまた訪れよう。

廊下の絵を調べるときは、アシュレイの言葉に注目。謎解き18の重要なヒントになる。必ず写真を撮っておこう。

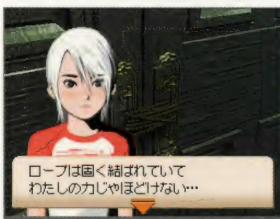
第4章
厨房

謎解き 16 ロープ切り

ナイフでロープを切る

必要条件 サビたナイフの入手

厨房の奥にある倉庫への扉は、ロープでくくりつけられていて入ることができない。ロープを切るナイフを手に入れよう。厨房にあるオーブンを調べると、サビたナイフが見つかる。

ナイフを入手したら、倉庫の前で使おう。謎解き画面になるので、ナイフを使う感じでタッチペンをスライドさせ、ロープを切るのだ。

倉庫の扉のノブはロープでくくられている。扉を調べておけば、オーブンの中からサビたナイフを持ち出せるのだ。

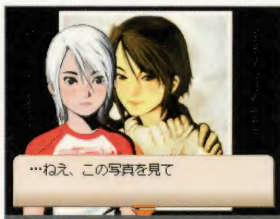
★ ロープを切るときは、ノブとノブの中央部分にナイフ（タッチペン）を当て、何度も上下にスライドさせよう。

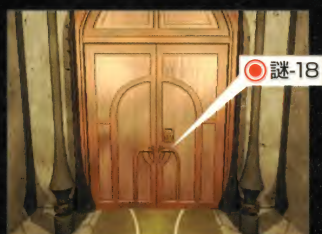
「会話」イベント時にアイテムを見せると一言コメントを聞くことができる

第4章で再会するリチャードとジェシカ、そして第5章で出会う倒れていた男と会話する前に、これまでに入手しているアイテムを見せてみよう。それぞれの人物から、見せたアイテムに関する話を聞くことができる。事件の謎に関する話まで聞けるかもしれないので、アイテムを見せて反応を楽しむようにしよう。

一言コメントがもらえるのは、左下に記したアイテムのみ。その他のアイテムを見せても、反応は返ってこない。

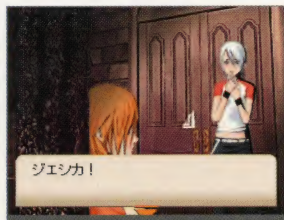
■会話イベント時に使える「持ち物」

パパ	ジェシカ	倒れていた男
キャンディ	キャンディ	キャンディ
サヨコの写真	サヨコの写真	チョコレート
燃え残った論文		サヨコの写真
論文の表紙		燃え残った論文
論文の一部		論文の表紙
		論文の一部
		ライター

サヨコの写真はゲームの進行には関係ないが、ジェシカたちに見せると、それぞれ別の反応を楽しめる。

■廊下3

■倉庫
■厨房
サビたナイフ
オーブンの中を調べれば、
手に入る。
DASカード905
食器棚の引き出しに入っている。

倉庫

ジェシカを救出

倉庫の中にいたのは、行方不明になっていたジェシカだった。ジェシカの話を聞くと、彼女を監禁したのはビルだと言う。ジェシカは、ビルのことをリチャードに伝えるように頼むが、彼に会うには、さらに屋敷の奥へ行かなければならない。倉庫を探索し、廊下の扉を開ける手がかりを見つけよう。

★ジェシカを見つけても、今後行動をともにすることはできない。これまでどおり、ディーと2人で屋敷の奥へ進もう。

謎解き 17　ホコリをかぶった絵画

絵についたホコリを除こう

必要条件 なし

ジェシカがいる倉庫の奥を調べると、ホコリをかぶった絵が見つかる。この絵のホコリをはらうのが、謎解きの目的。ホコリはタッチペンでこすってもとれないので、工夫が必要だ。

答えは簡単。タッチスクリーンに映っているホコリをかぶった絵画に向かって、息をふぅっと吹きかければよいのだ。

絵の内容がはっきりわかったら、謎解きクリア。タッチスクリーンというより、ニンテンドーDS本体のマイクに向かって息を吹きかけるほうがクリアは楽だ。

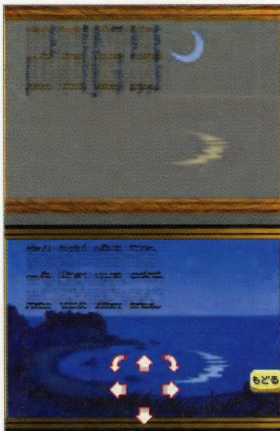
廊下3

謎解き 18　絵の模様

絵に隠されたパスワードを探せ！

必要条件 謎解き17のクリア

謎解き17をクリアすると、廊下の扉の番号キーを入力できるようになる。だが、扉を開けるには、4桁の数字を入れなければならない。

パスワードは、2枚の絵画に隠されている。廊下の絵と倉庫の絵は、2枚で1セットとなっているのだ。絵を調べたときのアシュレイの言葉から、2枚の絵の両方に奇妙な模様があることがわかるはず。そこで、2枚の絵を写真に撮って重ねてみよう。番号キーとなる4桁の数字が浮かび上がるはずだ。

DASの機能を使って、2枚の絵を重ね合わせてみよう。上画面の左上の模様に注目すると、そこに4桁の数字が浮かび上がっているのがわかるだろう。

パスワードがわかったら、廊下の突きあたりにある扉まで移動しよう。番号キーに正しいパスワードを入力すると、扉が開いて先へ進めるようになる。

第5章

セカンド・アナザー

廊下の燭台の謎を解いて食堂へと入ったアシュレイは、
燃え残ったアナザーの論文と、
母サヨコの殺害事件記事が掲載された
古い新聞を見つけ、衝撃を受ける。
いつも夢に見るシーン。
それは、事件当日の夜の出来事だったのだ。
しかも、記事には、父リチャードが容疑者だと記されていた。

すっかり気落ちしたアシュレイは、父親探しを断念しようとするが、
ディーに励まされ、談話室でようやく父娘の対面を果たす。

だが、それも束の間。不振な物音を聞きつけたリチャードは、
すぐにアシュレイの前から姿を消してしまったのだった。
記事の内容に不安を抱くアシュレイに、
「私は、サヨコを殺していない」と言い残して……。

リチャードを待つ間にアシュレイは、ジェシカの無事も確認する。
ドアに固く結ばれた不振なロープ。それを、サビたナイフで切り落とし、
ようやく入った倉庫の中に、彼女は倒れていたのだった。

ジェシカを襲ったのは、ビル・エドワードだという。
ビルがアナザーを狙っているのではないかという、
ジェシカの言葉を聞いたアシュレイは、
リチャードに危険が迫っていることを知らせるために、
屋敷のさらに奥へと急ぐのだった。

第5章 セカンド・アナザー　探索チャート

ローレンスの部屋での重要ポイントは、隣にある隠し部屋に入るためのヒントを集めること。隠し部屋に入るためには、壁の絵の謎を解かなければならないのだが、この謎解きをクリアするには、ゾーイトロープのアニメーションを見る必要がある。ゾーイトロープの絵は、第3章で探索した絵画室にあるので取りに戻ろう。

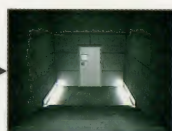
隠し部屋では、ビルと思われる男と対面することになる。話を聞き終わると、研究室に通じる扉が開く。研究室入口の扉では、パスワードの入力が必要だ。ヒントは番号キー入力装置の上のガラス窓に隠されているので、じっくりと調べよう。

研究室では、アナザー起動用の2枚のDASカードを入手しなければならない。研究室1を探索してDASカードを入手したら、内容を確かめて研究室2の扉を開けるコード番号を打ちこむのだ。

※1の謎の解明には、ニンテンドーDS本体への特殊なアクセスが必要。

＊1の会話イベント時に特定のアイテムを見せると、そのアイテムに対するコメントを聞くことができる（→P.63参照）。

第5章の舞台

■研究室2
■通路
■研究室1
■研究室入口
■ローレンスの部屋
■廊下4
■ローレンスの隠し部屋

❺研究室入口 ▶P.74

謎解き 22 ガラスの文字 ※1

❻研究室1 ▶P.74～

アイテム アナザーの論文	アイテム テディベア
アイテム DASカード907	アイテム DASカード908
アイテム 白のDASカード	アイテム 赤のDASカード

❼通路 ▶P.76

謎解き 23 コードキー

❽研究室2 ▶P.76～

会話 リチャード

アナザー起動イベント

ラストイベント

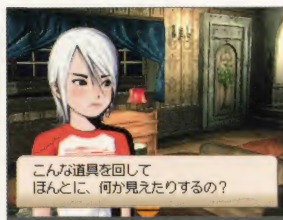
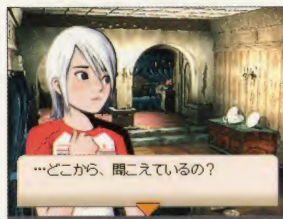
■ディーの記憶の真相チェック表

ローレンスの部屋	□3人の肖像画を見る。
	□ローレンスの日記を読む。
	□遺言状を読む。
隠し部屋	□ヘンリーの遺書を読む。
	□遺言状を読む。

廊下4～ローレンスの部屋

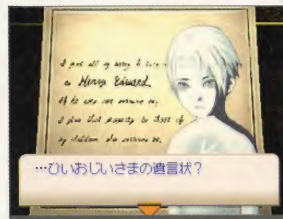
机とベッド付近を念入りにチェック！

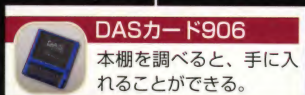
廊下3の鍵を解除して扉を開けると、廊下4に出る。突きあたりにある扉は、ローレンスの部屋にある隠し部屋での探索が終わらないと、開けることができない。

ここでは、隠し部屋の入口を開ける謎解きに挑戦しながら、ディーの記憶の真相に関する情報も集めよう。探索ポイントは、肖像画、机の引き出し、ベッド横のサイドテーブルの3つ。とくに見落としやすいのが、机の引き出しだ。ここで金の鳥の鍵（→P.52）を使えば、ローレンスの日記を読むことができる。

応接テーブルの上に置いてあるブリキの道具は、ゾーイトロープだった。絵を見るには、アイテムが必要なのだ。

部屋の奥にあるベッドに近づくと、どこからか物音が聞こえてくる。この近くに隠し部屋があるようなのだが……。

★

暖炉の上に飾られた3人の肖像画。調べると、ディーが絵に描かれた人物の名前を思い出す。全員に触れて調べよう。

★

ベッド横の家具を調べると、ローレンスの遺言状を発見できる。そこには、遺産相続人の名前が書かれていた。

■廊下4

DASカード906
本棚を調べると、手に入れることができる。
謎-19
謎-20
■ローレンスの部屋
謎-19のゾーイトロープで見える小鳥のアニメーション

第5章

ローレンスの部屋

謎解き 19　　ゾーイトロープの謎

窓の隙間から絵をのぞく

必要条件 絵のついた巻紙の入手

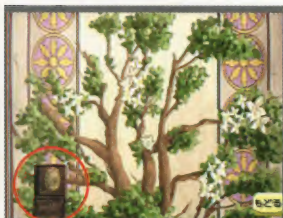
謎を解くには、絵のついた巻紙が必要だ。これは絵画室の道具箱に入っているので、ゾーイトロープを調べた後に戻って取ろう(→P.46)。絵のついた巻紙を入手したら、ゾーイトロープの前で使い、タッチペンで回すだけ。これで、鳥が飛ぶアニメーションを見られる。

タッチスクリーンのゾーイトロープに触れ、左から右にすばやくスライドする。連続してスライドすれば、上画面の窓が大きく開き、鳥が木の間を飛ぶアニメーションが見られる。

謎解き 20　　壁の絵

鳥がとまった枝にタッチ！

必要条件 謎-19の解明

ゾーイトロープの謎を解いたあと、ベッドの左側にある壁の絵を調べよう。すると、謎解き画面が表示される。ここでの正解は、ゾーイトロープで見た、鳥がとまった枝を順にタッチすること。とまった枝や順番を確認したい場合は、P.71下段の写真を参考にするとよい。

鳥がとまった5つの枝を、順にタッチしよう。花を目印にタッチするのがコツ。正解すると、スイッチが出現する。

ローレンスの隠し部屋

チョコレート
男にキャンディをあげると、おかえしにもらえる。

◎謎-21

■ローレンスの隠し部屋

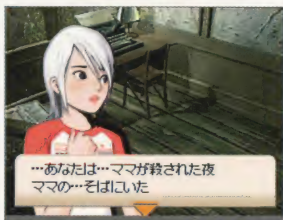
謎解き 21　　男を起こす

叩いて男性を起こす

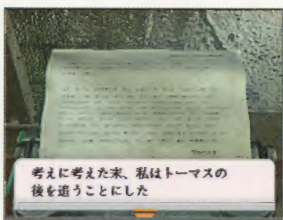
必要条件　謎-20の解明

壁の絵の謎を解明したら、スイッチをタッチしよう。すると、絵が回転し、隣にある隠し部屋に入れるようになる。

隠し部屋に入ると、ビルと思われる男が倒れている。タッチペンで男の頭や肩を叩いて起こそう。何度か続けてタッチすれば、男が目を覚ますはず。男はひととおり会話し終わると、隠し部屋を出ていってしまう。すぐには追わずに、部屋の中の探索をしてから出ていこう。

★男を叩ける場所は、顔・頭・肩の3か所。何度か叩くと手が少しだけ動く。そうなれば、あと2・3回叩けば起きるはず。

男と会話していくうちに、アシュレイは、サヨコの殺害事件があった夜、男が母のそばにいたことを思い出す。

エドワード家の遺産に隠された真実

隠し部屋で探索しておきたい場所は、机の上のタイプライターと金庫の近くにあるトランクの2か所。エドワード家の遺産相続に関する、重要な情報を入手することができる。

★タイプライターには、フラニーあてに打たれた手紙が残っていた。それは、ヘンリーが死の直前に書いた遺書だった。

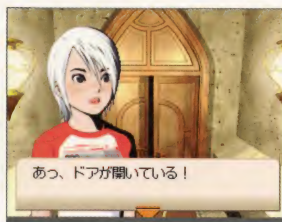
研究室入口

謎解き 22　ガラスの文字

ガラス窓に注目！

必要条件　謎-21の解明

隠し部屋でリチャードと名乗る男の話を聞いたら、廊下4の突きあたりにある扉が開く。奥へ進むと研究室の入口にたどり着くが、研究室への扉はロックされていて先に進めない。パスワードを入力して、ロックを解除しよう。

パスワードの数字は、扉のガラス窓に隠されている。文字が書かれた跡に注目し、数字を浮かび上がらせるのだ。数字がわかったらパネルに触れて入力し、最後にEnterを押そう。

隠し部屋を出て廊下に戻ると、最初の訪問時に閉じていた扉が開いている。倒れていた男が開けていったようだ。

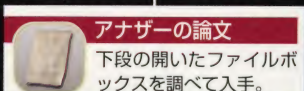
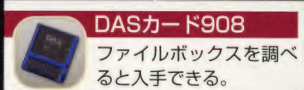
吐いた息でガラスを曇らせ、文字を浮かび上がらせる。ここでは、意識してマイクに息を吹きかけよう。文字が見やすいように、DS本体の開き角度を90度程度にしておくとよい。

DASカード908
ファイルボックスを調べると入手できる。

アナザーの論文
下段の開いたファイルボックスを調べて入手。

■研究室1

■研究室入口

謎-22

白のDASカード

机の上のサヨコの写真に触れると手に入る。

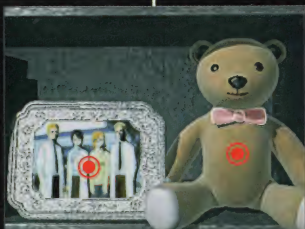
DASカード907

本棚を調べると、手に入れることができる。

赤のDASカード

パソコンのメッセージを読んだあと、テディベアを調べる。

テディベア

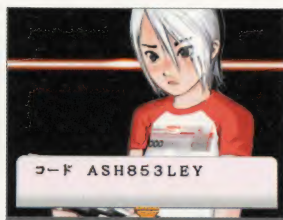
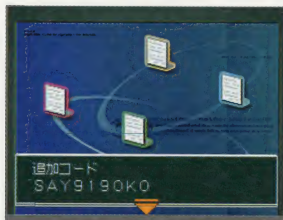
赤のDASカードを取ったあと、テディベアを調べる。

研究室1～通路

謎解き 23　コードキー

DASカードからコードを読み取ろう

必要条件 白と赤のDASカードの入手

研究室1に入るとドアが閉鎖され、屋敷の中へは戻れなくなる。奥にあるドアを開いてさらに前進するためには、コードキーが書かれた、白と赤のDASカードが必要だ。

白のDASカードは、机の上の写真立てに隠されている。赤のDASカードは、パソコンの黄色アイコンの内容を見たあと、テディベアを調べれば手に入る。2枚そろったら、アナザーの核心に迫るため、研究室2のドアを開くのだ。

★パソコンの近くの写真立てを調べると、親子の姿が見られる。サヨコを調べると、白のDASカードを入手できる。

★パソコンの青のアイコンを調べると、もうひとつのコードが表示される。DASで、赤のDASカードを見ても確認できる。

研究室2のドアを開くコードキーの入力パネルは、ドア左側の壁にある。入力画面になったら、上段に白のDASカードのコード、下段に赤のDASカードのコードを入力しよう。

■研究室2

■通路

謎-23

第5章

研究室2

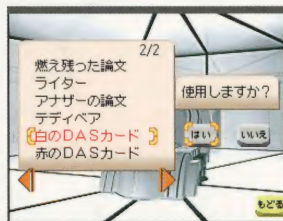
アナザーを起動させる

研究室2で待っていた男、それはアシュレイの父リチャードだった。話しかけ、彼の言葉に耳を傾けよう。赤と白のDASカードを使ってアナザーを起動させ、記憶を再生してほしいと頼まれるはずだ。

リチャードとの会話終了後、機械の裏側に移動するとディーとの会話になる。その会話を終えてリチャードのそばに戻ると、アナザー起動操作に移る。記憶再生のために、まず白のDASカード、次いで赤のDASカードを使おう。

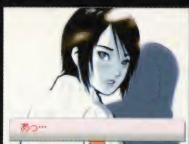
自分の記憶にとまどうリチャードは、アシュレイにアナザーを使って、現在の記憶と深層記憶の再生を頼むのだった。

★

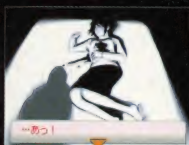
リチャードの言葉に混乱するアシュレイ。アシュレイは、ディーと話していくうちに、真実を知る勇気を持ち始める。

まず、研究室2の中央に据えられた機械「アナザー」の前で、アイテムを使用する。最初は白のDASカードを使おう。

これまでグレー表示されていたDASのアイコンが使えるようになる。それを選択して実行すれば、アナザーは起動する。

Richard

★リチャードとの会話終了後、印の位置へ移動すると、アシュレイがアナザー起動を決意するイベントが発生。

The first another system

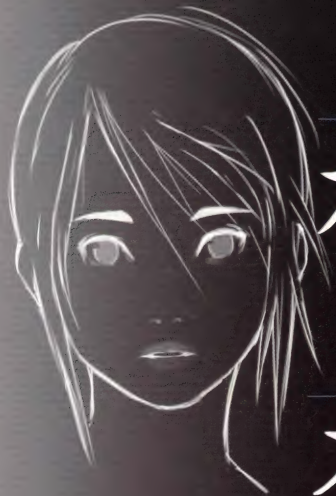
…あっ！

サヨコ！

The second another system

パパが帰って来たとき、ママはまだ生きていた……。

ママは……パパの腕の中で……死んだんだ…。

パパ……なんだね。

第6章
右手の記憶
終章
蒼い月の奇跡

リチャードの姿を探して迷いこんだローレンスの部屋。
そこにあったローレンスの日記と遺言状、
そして3人の男の肖像画を見てディーは、
自分の父親や叔父のヘンリーのことを、はっきりと思い出したようであった。

いっぽうアシュレイは、ゾーイトロープの謎を解いて入った隠し部屋で、
倒れていたリチャードを発見する。
だが、そのときビルを父親だと信じこんでいたアシュレイは、
倒れていた男が、サヨコの殺害現場にいた人物だということを思い出し、
激しく動揺してしまう。
そのため、名乗りをあげた父親を拒絶してしまったのだった。

隠し部屋で、フラニーに宛てた思いがけない内容の
ヘンリーの手紙を読んだ後、
2人はリチャードのあとを追って研究室へと向かう。
そこで、アナザーの起動コードが格納されたDASカードを見つけ、
リチャードの記憶を再生したのだった。
アナザーの起動によって、
リチャードに、偽りの記憶が植えつけられていたことがわかったアシュレイ。
彼女は、ようやく父親と抱き合うことができたのだった。

だが、スピーカーから突然聞こえてきたビルの声に、
安らかな心は揺らぐ。
洞窟で待っていると告げるビル。
その言葉に従って、アシュレイとディー、そしてリチャードは、
地下へと続く階段へ向かうのだった。

第6章｜右手の記憶　　｜終章｜蒼い月の奇跡
探索チャート

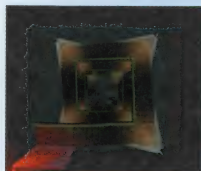
第6章と終章には、謎解きはない。地下への階段→洞窟→入り江と歩いていくだけでよいのだ。ビルは、洞窟の奥にある吊り橋付近にいる。彼に会うと、ストーリーは一気に展開し、謎がすべて解明されるのだ。ここで起こるアシュレイが記憶をとり戻すイベントは、選択肢問題。ストーリーを楽しみながら、ゆっくり答えていこう。その後、入り江までたどり着けば終章となる。ディーの記憶の真相イベントをすべて見ていれば、ここで彼を天国に送ることができる。

なお、エンディング後におまけの謎解きが発生する。タッチペンを使わないでクリアしよう。

●アイテムのチョコレートを入手している場合のみ、地下への階段の移動途中で、チョコレートに関する話題が出る。

第6章・終章の舞台

■入り江

■洞窟

■地下への階段

■ディーの記憶の真相チェック表

ここまでの記憶の真相をすべて
思い出していた場合
▼
洞窟に入ってすぐ
ヘンリーに追われて洞窟に来たことを
思い出すイベント発生
▼
もう片方の靴を見つけたあと
銀の鳥の間でのトーマスとヘンリーの
やりとりを思い出すイベント発生
▼
リチャードとビルの結末を見たあと
自分の死の瞬間のことを思い出す
イベント発生
▼
アシュレイとの別れ
天国へ見送るイベント発生

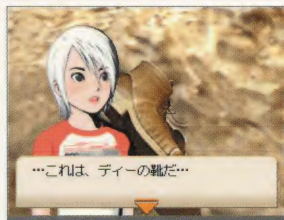
第6章

地下への階段～洞窟

階段を下りて洞窟へ急ごう

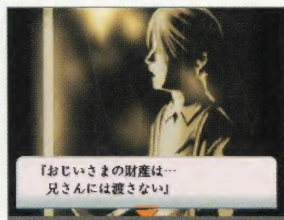
地下への階段を進むと、DASが置いてある研究室2に戻らないかぎりアイテムの使用や、セーブ&ロードができなくなる。先へ進む前にセーブしておこう。

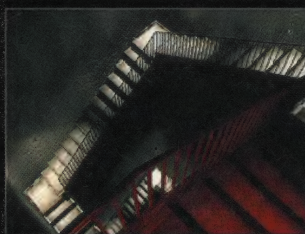
地下への階段では、アシュレイとリチャードの会話、洞窟内ではディーの記憶の真相イベントが発生する。彼らとの会話を楽しもう。

★第4章でリチャードに会ったときにチョコレートをもらっていたら、リチャードがチョコレートの話をしてくれる。

★ディーの片方の靴が洞窟で見つかる。ディーの記憶の真相をすべて確認していれば、なぜここにあるのかの記憶が蘇る。

ディーの記憶の真相イベントをチェック!

Part 2

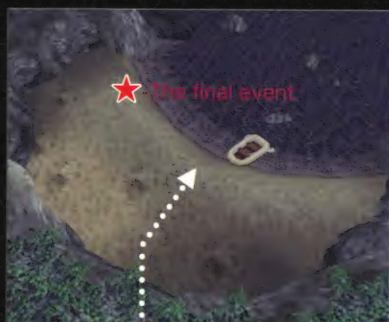
第5章までにディーの記憶の真相イベントをすべて見ていれば、洞窟内の3か所でディーが死ぬ直前のことを思い出す。洞窟内でのイベントでは、トーマスが遺産を求めていたこと、トーマスを撃ったヘンリーがディーを洞窟まで追いかけてきたことなどを、知ることができる。

遺産を巡りトーマスとヘンリーが争っている現場を見ていたディー。真実が次次と明らかに。

❶ ❷

■地下への階段

ディーのもう片方の靴
洞窟ルートの途中で拾うことができる。

★ディーの記憶の真相イベントが起こる場所。

The final event
3
2
■洞窟
Bill

第6章

洞窟

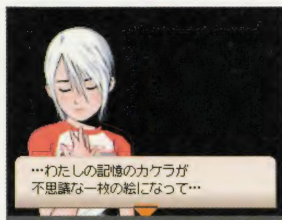
蘇る11年前の記憶

洞窟の奥へ進むと、ビルがアシュレイたちを待ち受けている。いよいよクライマックス。ここで、すべての謎が解明されるのだ。

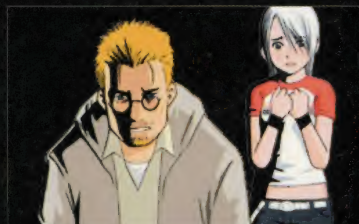
アシュレイが事件の夜を思い出すイベントは、選択肢を選びながら進行していく。

誤った選択肢を選んでも、1つ前の選択画面に戻るだけで、ストーリーが変化することはない。だが、ストーリーをスムーズに楽しむためにも、正しい選択肢を的確に選んで進みたい。屋敷内の探索中に見たサヨコに関するイベントシーンを、しっかりと思い出そう。

サヨコ殺害事件の目撃者はアシュレイ。記憶を失っていたアシュレイに、ビルはその衝撃的な事実を告げるのだった。

アナザーが完成した今、用なしになったリチャードを消そうとするビル。拳銃を突きつけて崖に追いつめる。

リチャードを助けるため、事件の夜のことを自力で思い出す決意をするアシュレイ。これまでのイベントを思い出そう。

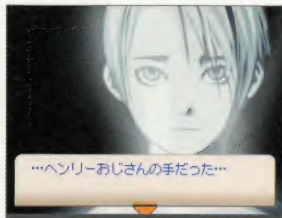
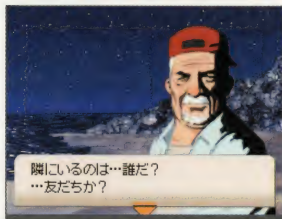
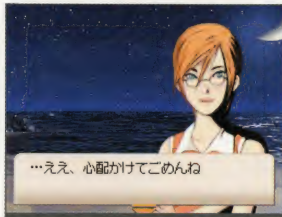
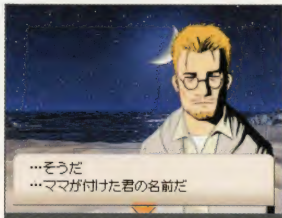
アシュレイが真実の記憶を思い出すと、リチャードを撃とうとするビルの目前に、突然ディーが姿を現して助けてくれる。

終章

入り江

蘇った2つの記憶

アシュレイのイベントを終え、洞窟内の吊り橋を渡って入り江に出ると、終章に突入する。

終章では、入り江の右手側で船長、洞窟の出口付近でリチャードとジェシカ、そして、入り江の左手側でディーと会話することになる。ディーとの会話終了後、リチャードのもとに戻るとエンディングとなる。アシュレイとディーの、長かった1日の物語の余韻を楽しもう。

なお、エンディングのムービーが終わると、最後の謎解きが登場する。ろうそくの火を吹き消して、ぜひ2周目のプレイに挑戦しよう。

★ディーの記憶の真相イベントをすべて見ていれば、吊り橋を渡ったときにディーの胸のマークの秘密が明らかになる。

入り江では、アシュレイを捜していた船長に会える。船長の目には、誰にも見えなかったディーの姿が映ったようだ。

ビルに捕われてずっと倉庫にいたジェシカも、元気になったようだ。アシュレイは、ジェシカの無事を心から喜ぶ。

ディーとの別れのあとで、リチャードたちのところへ戻る。美しい月を見ながら、アシュレイの名前の由来が聞けるのだ。

ディーの記憶の真相イベントをチェック!

The final event

ディーとのお別れイベントは、これまでディーの記憶の真相イベントをすべて見ているかどうかで、2つに分岐する。すべて見ていれば、ディーが失われた記憶をとり戻し、天国へ行くイベントが発生する。だが、1つでも逃していた場合、ディーは、これからも1人で記憶を探してさまようことになってしまう。

最後は、彼を気持ちよく天国へ送ってあげたい。別れの合図は、彼の手にタッチすることだ。

……ママが…見えた。

わたしは思わず、パパの手をギュッと握りしめた。
パパの右手は……、やっぱり……あたたかだった。
……パパ。

いろんなことがあったけど……、
いろんな気持ちになったけど、
わたし……、パパに会えて…よかった。
わたし……、今日のこと……きっと忘れない。
これから大人になって、
何かがいやになったりしたら、
きっと、今日のこと思い出す。

わたしの13才 最後の1日を……。

Happy birthday!

Please blow and
put out the fire of candles.

Congratulations! And, let's challenge the second times.

ANOTHER CODE

EXTRA

取得可能アイテム一覧 & 2周目ガイド

必須アイテム、通常アイテムの順に、アイテムを色分けしてまとめた。取得確認表として利用してほしい。なお、アイテムのうちDASカード901〜908のメッセージは、2周目の挑戦で変化する。おまけもあるので、ぜひ2周目に挑戦しよう！

アイテム一覧 ―必須アイテム／通常アイテムの順に色分けして掲載―

入手章・アイテム名	入手場所・入手方法・条件など	用途	取得場所
第1章 DASカード00	門番小屋内の机の上に置いてある。	リチャードからのメッセージが読める。アシュレイ関連の断片。	P.26
第2章 DASカード01	執事室の机の上にある、白紙のメモの横に置いてある。	リチャードからのメッセージが読める。アシュレイ関連の断片。	P.37
第3章 DASカード02	絵画室のアシュレイの想像図の近くに置いてある。	リチャードからのメッセージが読める。アシュレイ関連の断片。	P.47
第5章 白のDASカード	研究室1の机の写真立てを調べて、サヨコの写真に触る。	謎-23「コードキー」の解明とファースト・アナザーの起動に必要。	P.75
第5章 赤のDASカード	研究室1のテディベアから取る。※パソコンのメッセージを見たあと。	謎-23「コードキー」の解明とセカンド・アナザーの起動に必要。	P.75
第1章 論文の表紙	門番小屋内の机の上のかばんから取る。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.26
第2章 論文の一部	音楽室の本棚の前に散らばっているものを拾う。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.34
第5章 アナザーの論文	研究室1の開いたファイルボックスの上にある。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.74
第1章 キャンディ	桟橋で船長と会話したあと、もらうことができる。	甘くておいしい。人にあげると、喜ばれるかも。	P.22
第1章 メガネ	門番小屋の入口前に落ちている。	ジェシカのもの。	P.27
第1章 歯車	坑道口の「道具箱」から取る。	謎-3「外門オープン」の解明に必要。	P.24
第1章 鉄の玉	門番小屋内の木箱から取る。※ゲートの手の彫刻を左→右の順に調べる必要あり。	謎-4「ゲート開き」のクリアに必要。	P.27
第2章 双葉の鍵	玄関ホールの鳥の彫刻から取る。※銀のメダルの入手が必要。	金の鳥の間の、双葉のドアを開けるために必要。	P.33
第2章 2つめの双葉の鍵	金の鳥の間の棚にある。グラスの中から取る。	謎-7「四つ葉のドア」のクリアに必要。	P.38
第2章 銀のメダル	執事室の戸棚の中。※鳥の絵のパズルを完成させて取る。	玄関ホールの鳥の彫刻から、双葉の鍵を取るために必要。	P.37
第2章 Yのマークの本	執事室の本棚を調べて入手する。	謎-8「本棚の謎」の解明に必要。	P.37
第2章 Eのマークの本	金の鳥の間の本棚を調べて入手する。	謎-8「本棚の謎」の解明に必要。	P.39
第2章 Nのマークの本	銀の鳥の間の本棚を調べて入手する。	謎-8「本棚の謎」の解明に必要。	P.41
第3章 太鼓の人形	金の鳥の間の机の上にある。※人形のオルゴールを見る必要あり。	謎-11「人形のオルゴール」のクリアに必要。	P.39
第3章 ネジ	ヘンリーの書斎の本棚から取る。※写真立てを見る必要あり。	謎-11「人形のオルゴール」のクリアに必要。	P.50

入手章・アイテム名	入手場所・入手方法・条件など	用途	取得場所
第3章 マッチ	ヘンリーの隠し部屋の木箱の上から取る。※廊下2の壁を調べる必要あり。	謎-14「壁の秘密」のクリアに必要。	P.54
第3章 野球のボール	ヘンリーの隠し部屋の布がかけられた木箱を調べて取る。	謎-12「手の届かないトランク」のクリアに必要。	P.55
第3章 ディーの靴	謎-12 クリア後、トランクを調べると入手できる。	ディーの記憶の真相イベントに関連するアイテム。	P.55
第4章 サビたナイフ	厨房のオーブンの中から入手。※倉庫のドアを調べる必要あり。	謎-16「ロープ切り」のクリアに必要。	P.65
第5章 絵のついた巻紙	絵画室の道具箱の中。※ローレンスの部屋でゾーイトロープを調べたあと入手可。	謎-19「ゾーイトロープの謎」の解明に必要。	P.46
第5章 ディーのもう片方の靴	洞窟の途中に落ちている。	ディーの記憶の真相イベントに関連するアイテム。	P.82
第1章 金属ブラシ	坑道口の「道具箱」から取る。※プレートを調べる必要あり。	謎-b「プレートのサビ落とし」のクリアに必要。	P.24
第1章 サヨコの写真	門番小屋内の白衣のポケットを調べると入手できる。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.26
第2章 木炭	執事室の暖炉の中から取る。※白紙のメモを見る必要あり。	謎-c「白紙のメモ」の解読に必要。	P.37
第3章 スタンプ	フラニーの部屋の本棚から取る。※スケッチブックを見たあと。	謎-e「版画完成」のクリアに必要。	P.49
第3章 ハンマー	絵画室の道具箱の中から取る。※ヘンリー夫妻の部屋のボトルを見たあと。	謎-f「ボトルの中」のクリアに必要。	P.46
第3章 金の鳥の鍵	ヘンリー夫妻の部屋のボトルから取り出す。※ハンマーが必要。	ローレンスの部屋の机の引き出しを開けるために必要。	P.52
第4章 燃え残った論文	食堂の暖炉の中を調べると、手に入る。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.60
第4章 ライター	談話室のテーブルにある灰皿を調べて入手する。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.61
第5章 チョコレート	ローレンスの隠し部屋に倒れている男にキャンディーをあげるともらえる。	アシュレイ関連のストーリーの断片。入手するとイベント発生。	P.73
第5章 テディベア	研究室1の本棚に置いてある。※赤のDASカード入手後に調べる必要あり。	アシュレイ関連のストーリーの断片。	P.75

2周目はDASカード901 ~908 の内容とゾーイトロープの絵が変化！

2周目では、エドワード家に関する8つの新エピソードを読める。ローレンスはそもそもなぜカラクリ屋敷を造ったのかなど、初回のプレイで抱いただろう疑問が解ける内容だ。クリア手順は同じなので、2周目はじっくり物語を楽しもう。ゾーイトロープの絵の変化も楽しみ。

ディーの記憶の真相を解明して終了すると、ゲームクリア後に、おまけの謎解きメッセージも登場する。

入手章・ナンバー		入手場所・入手方法など	取得場所
第2章	901	執事室の机の引き出しから取る。	P.37
第2章	902	音楽室の飾り棚の中から取る。	P.34
第3章	903	フラニーの部屋の机の引き出し。	P.49
第3章	904	ヘンリー夫妻の部屋のクロゼット。	P.53
第4章	905	厨房の食器棚の引き出しの中。	P.65
第5章	906	ローレンスの部屋の本棚から取る。	P.71
第5章	907	研究室１の本棚を調べて入手。	P.75
第5章	908	研究室１のファイルボックス内。	P.74

「アナザー」開発理論のシークレットファイル

MJ研究所

1984年、人工知能分野の第一人者ジャド・フィッツジェラルドを所長に迎え、MJ研究所が設立された。MJ研究所は、政府の要人が歴代の理事長を務める秘密研究機関で、全米の大学から、優秀な学生を研究員として集めていた。政府は、この研究所に、記憶ビジネスの先駆的研究の結果を求めていたが、研究員には、その目的は公開されていなかった。

記憶の遺伝学的伝達

1988年、政府の秘密機関であるMJ研究所の第5研究室では、記憶の遺伝学的伝達の研究が行われていた。その第5研究室に、サヨコ・キタザトとビル・エドワードという、若い2人の研究者が配属された。

生体認証

サヨコは研究過程で、DNAの記憶拡張についての研究資料が必要となり、その入手を依頼。その件がきっかけとなり、第4研究室に所属する生体認証の専門研究員リチャード・ロビンズと知り合った。

エピソード記憶

リチャードの協力を得たことから、サヨコは記憶の属性研究を進め「エピソード記憶」（※1）における、一時的制御の可能性についての論文をまとめる。

※1「陳述的記憶」のうち、特定の日時や場所と関連して個人が経験した事実に関する記憶。陳述性の記憶とは、「意味記憶」と「エピソード記憶」に分けられる。言語の知識や情報の記憶などは、言葉で表現することはできても、情緒を伴わない。このような感情の伴わない記憶を「意味記憶」という。「エピソード記憶」とは情緒を伴う記憶のことで、いわゆる「思い出」と表現されるもの。エピソード記憶のつながりが、その人物の人生として認識されていく。心的外傷を負うと、とくにこのエピソード記憶が混乱する。

ECプロジェクト

サヨコの論文は研究所の上層部から注目され、秘密裏にプロジェクト化される。エピソード記憶への外部からのアクセス。その実現化をめざしていたため、プロジェクト名は、EC（エピソード・コントロール）と名づけられる。所長のフィッツジェラルドは、その推進メンバーにサヨコとビルを指名し、2人にプロジェクト成功に対する多額の報奨金と、その後の研究生活における最高の待遇と環境を与えることを約束する。

だが同時に、このプロジェクトがブレインサイエンスだけでなく、記憶ビジネスを目的としていることを告げ、プロジェクトの口外を禁じる。

アシュレイの父リチャードが完成させた「アナザー」とは、
いったいどういう機械なのか――。
ここでは、若き日のリチャード、サヨコ、ビルが取り組んだ、
アナザー開発にまつわるシークレットファイルを公開する。

エピソード記憶の利用

ECプロジェクトでは、エピソード記憶についての外部アクセス法とともに　エピソード記憶の利用についての考察（※2）が進められた。このエピソード記憶の利用についての考察を担当したのはビルであった。

※2　たとえば、犯人の記憶を体験して捜査に活用するという警察での利用。有名人や故人の記憶体験ビジネス。個人の記憶の永久保存。記憶の人工遺伝など。

追加メンバー

サヨコとビルは、このプロジェクト推進のために、追加メンバーとしてリチャードを推薦する。所長のフィッツジェラルドは、リチャードの研究参加を認めるが、ビルの進言があって、リチャードをプロジェクトメンバーとはしなかった。

ハプニング

所長の指示によって、リチャードはサヨコとともに記憶研究を開始する。サヨコとリチャードは、研究を通じて急速に親密になっていく。そしてサヨコはビルに、リチャードからプロポーズされたことを告白する。

アナザー開発理論

サヨコとリチャードは、エピソード記憶の一時的喪失のコントロール実験の中で、記憶にかかわる神経回路にアクセスする方法を偶然発見する。それはエピソード記憶が形成される、脳の海馬のある部分を刺激することで、一過性全健忘症を強制的に発生させるという内容のものであった。サヨコは、その実験の過程で、「エピソード記憶を一時的な記憶喪失状態にしたのち、別のエピソード記憶に入れかえることが可能である」という仮説を立てる。

リチャードはサヨコの仮説に基づき、それを実証するための偽りの記憶装置「アナザー」の開発理論を提唱し、2人でその論文作成を開始する。そして、2人は結婚。

アナザー理論封印

「アナザー」の論文の完成が近づいたとき、所長のフィッツジェラルドは、リチャードにサヨコとの共同研究を終わらせるように告げ、別の研究チームへの配属を指示する。

サヨコとリチャードは、「アナザー」の理論には誤りがあったとして、論文を封印し、偽りの報告書を提出する。

サヨコはECプロジェクトからの離脱を決意し、その意思をビルに伝えるが、ビルに止められ、研究所にとどまった。

ビルとエドワード家の歴史

ディー縁のエドワード家の遺産相続人であったビル。
ここに記されているのは、彼がブラッド・エドワード島の主となるまでの出来事。
不可思議な感覚で進む、本編のビル・エピソードの、これもひとつの断片として楽しんでほしい。

1948年　ヘンリーの死後、ローレンスの遺産は
ヘンリーの娘フラニー（13）に譲られることになるが、
マリーは忌まわしい事件が起きたローレンス邸を閉鎖し、
二度とそこへ足を向けることはなかった。

1966年　フラニー（31）が男子を出産する。男の子はビルと名づけられる。

1970年　物心ついたビル（4）は、行ったことのないブラッド・エドワード島、
会ったこともないトーマスやダニエルのことを、突然口走るようになる。
ビルの言動に不安を覚えたフラニーが、母マリーに相談すると、
マリーはこれまで秘密にしていたヘンリーの事件の真相をフラニーに告白する。
フラニーは、その真相にショックを受けるが、
それと同時に、ブラッド・エドワード島での出来事や
その原因となったローレンスの遺産のことを、ビルには決して知らせまいと心に誓う。

1971年　ビルと一緒に公園に散歩に出かけたとき、マリー（55）が交通事故で亡くなる。

1984年　青年となった成績優秀なビルは、科学者をめざして東部の有名大学に入学する。
その大学のキャンパスで、日本からの留学生サヨコ（18）と知り合う。

1988年

大学を卒業したビルとサヨコは、
国家的プロジェクトである、記憶の研究所に入る。
2人はその研究所で、先輩のリチャード（24）と知り合う。
サヨコとリチャードは「記憶の遺伝学的伝達」に関する共同研究を始め、
その過程で記憶発生装置「アナザー」の理論を構築していく。

1990年

サヨコとリチャードが結婚する。

1991年

アシュレイが生まれる。

1994年

「アナザー」の論文が完成する。
リチャードとサヨコは、研究所の背後に、
アナザーを悪用しようとしている組織があることを知り、論文を封印する。
アシュレイ3歳の誕生日の夜、
リチャードの留守中に論文を狙って2人の男がロビンズ家に侵入する。
侵入者に気づいたサヨコは、アシュレイをクロゼットに隠す。
論文はリチャードがかけたセキュリティシステムによって守られていたが、
侵入者の顔を見てしまったサヨコは銃で撃たれてしまう。
そして、帰宅してきたリチャードの腕の中で息を引き取った。
襲われたサヨコの第一発見者であったことと、
サヨコが撃たれた拳銃にリチャードの指紋がついていたことなどから、
警察はリチャードにサヨコ殺害の容疑をかける。
リチャードはアシュレイをジェシカに預け、
警察の追求を逃れて「アナザー」の論文とともにいずこへか姿を隠す。

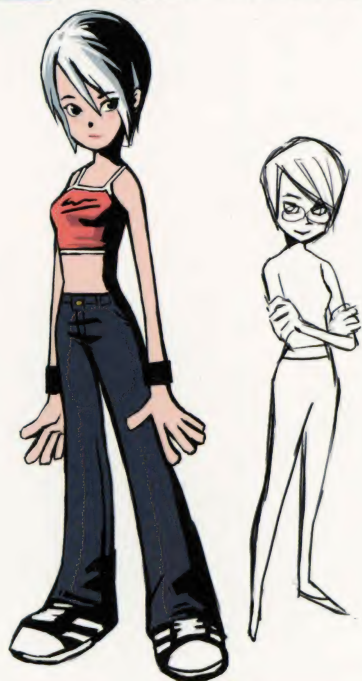
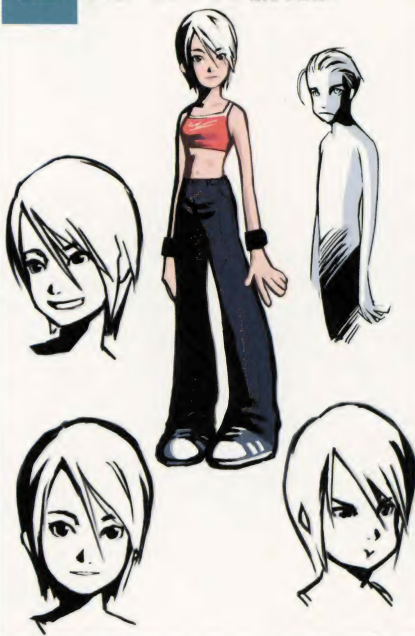
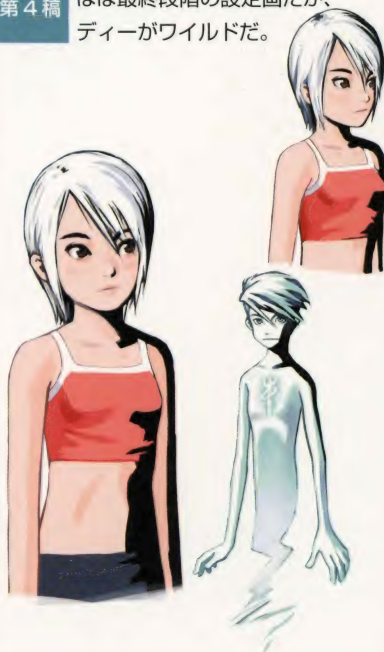
1995年

フラニー（60）が病死する。
フラニーの死後、ビル（29）は弁護士から、
母のフラニーがローレンスの遺産相続人であったことを知らされる。
その遺産は、ビルが相続することになった。
ビルはブラッド・エドワード島を訪れ、
閉ざされていたローレンス邸に足を踏み入れた。

キャラクターの設定画

ゲームの企画から完成までの間に描かれた、登場人物の設定画を掲載。
決定までの間に生まれたのは4パターンのキャラクター。このキャラクターたちが動きだしていたら、『アナザーコード』は、どんな物語になっていたのだろう。

第1稿 ゲームの企画書用に描かれたスケッチ。
アシュレイが生粋のアメリカ人といった感じ。

第２稿 別のゲームで会いたいキャラクターたち。愉快なゲームが楽しめそう。

第３稿 まだ、ちょっぴり愉快路線。

第４稿 ほぼ最終段階の設定画だが、ディーがワイルドだ。

ワンダーライフスペシャル

任天堂公式ガイドブック

●監修
任天堂株式会社
●企画・編集
宮内浩美（CLUSTER）
磯貝綾子
福田純子
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン
高橋俊之・安田ひろみ・
武居雪夜・渡部佐枝子（ラグタイム）
●マップ制作
CLUSTER D.D.

2005年5月1日初版第一刷発行

●発行人
平山　隆
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●製本所
共同製本株式会社
●発行所
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替　(00180－1－200)
電話　編集03－3230－5409
販売03－5281－3555
制作03－5281－3221
株式会社　小学館

ISBN4－09－106222－9

ブラッド・エドワード島の謎を解き明かす！

第1章から終章までをマップつき徹底解説

●「アナザー」開発理論秘話　●ビルとエドワード家の歴史　●キャラクター設定画

Nintendo　小学館　定価950円　本体905円

インターネットで任天堂公式ガイドブックを「立ち読み」しよう!!

http://www.21010.net/（ニンテンドーネット）

上記のURLで小学館の任天堂公式ガイドブック
新刊の内容の一部を詳しく読むことができます。

任天堂公式ガイドブック／アナザーコード　2つの記憶

9784091062222
1929476009050
ISBN4-09-106222-9
C9476 ￥905E
定価：本体905円＋税
雑誌 69907-22

2つの記憶

小学館

小学館の任天堂公式ガイドブック

ニンテンドーゲームキューブ

ドンキーコング ジャングルビート

通過困難な地形やルートのクリア法や強力な敵キャラクターの倒し方を徹底解説。さらにプラチナクレストの取得に有効な「COMBOポイント」でのアクション例も超満載。

A5判　176ページ
1,000円+税
ISBN4-09-106213-X

ニンテンドーゲームキューブ

マリオパーティ6

マイクに声で指示を出す「マイクモード」をはじめ、80を超えるゲームを完全網羅。「スターバンク」の活用法や交換アイテムも詳しく掲載。特製キャラクターシールつき。

A5判　130ページ
838円+税
ISBN4-09-106205-9

ニンテンドーゲームキューブ

マリオテニスGC

シングルスとダブルスに分け、勝つためのテクニックをキャラクター別に徹底解説。スペシャルゲームの楽しみ方も図解。開発者おすすめテクニックまで収録した愛蔵版。

A5判　128ページ
905円+税
ISBN4-09-106202-4

■大好評発売中!!　小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/

小学館

Licensed by NINTENDO

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の商標です。

9784091062222
1929476009050
ISBN4-09-106222-9
C9476 ¥905E
定価：本体905円＋税
雑誌 69907-22

Nintendo
任天堂公式ガイドブック
アナザーコード 2つの記憶
WC ワンダーライフスペシャル
小学館